电脑应用和娱乐的第一选择 总第137期



大众软件

2002 24

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM 半月刊

前线地带

2003年最值得期待的14款PC游戏

光晕——最后一战
民族的崛起
虚幻III——觉醒
无尽的任务2
毁灭战士III
魔兽世界
魔剑
雷神之锤IV
盟军敢死队III
仙剑奇侠传三
家园2
傲世三国2
古墓丽影——暗黑天使
剑侠情缘叁

波涛汹涌
胜负无则
铁血舰长
梦想光荣
海神战鼓
响彻天际

敬请关注

大海战II

大型立体视角完全拟真海战网络游戏

万向通信 WONCORE

www.NF2.com.cn

ISSN 1007-0060



零售价：¥6.50元

金山毒霸2003 互联网时代的电脑医生　金山网镖2003 功能完备的个人网络防火墙

免费更新下一版 继续革命50天



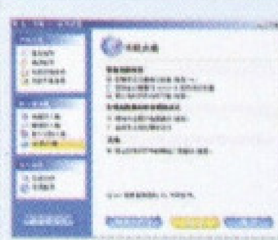
立即节省30-60元的新版升级费

现在买金山毒霸 免费更新下一版

- 活动期间*(2002.11.11–2003.1.1)购买金山毒霸2003、金山网镖2003和金山毒霸2003安全组合装中任意一款产品，即可在下一版本推出之际通过互联网免费升级到新版本。
- 金山毒霸提醒您：请保留好产品序列号，以备升级时通过网上验证。
- 金山毒霸2003标准版:79元　金山网镖2003标准版:79元　金山毒霸2003安全组合装:129元（内含金山毒霸2003,金山网镖2003）

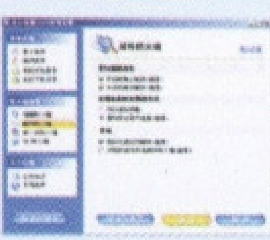
防毒更安全 改变传统杀毒软件重杀不重防的局面

网页防毒 全面保障上网安全



您的默认主页和IE标题栏曾被恶意网页修改过吗？网页防火墙能拦截此类恶意网页脚本、网页病毒和恶意ActiveX控件，同时还可以自动关闭弹出式网页广告窗口。

邮件防毒 双向拦截邮件病毒



您收到过求职信病毒(wantjob,klez)发给您的带毒邮件吗？双向邮件防火墙无需更改邮件账号设置，兼容所有电子邮件软件**。可彻底查杀邮件病毒、过滤垃圾邮件。

聊天防毒

您是否想过，您的MSN与QQ好友传过来的文件有可能带有病毒？金山毒霸继QQ安全助手和ICQ安全助手之后，又率先推出MSN安全助手。可自动防范将死者(Goner)等病毒，为您保证安全的网上聊天环境。

下载防毒

为保证您下载软件时不被病毒侵扰,下载安全助手嵌入到下载工具NetAnts、FlashGet中，在您下载软件的同时过滤可能藏有的病毒。

办公防毒

金山毒霸通过嵌入Microsoft Office的安全助手保证您的办公安全，在您打开Word、Excel、PowerPoint文件时过滤文件中可能藏有的宏病毒。

系统漏洞修复

每台电脑都存在系统漏洞，著名的求职信(Wantjob,Klez)和尼姆达(Nimda)就是利用系统漏洞进行入侵。漏洞扫描修补功能可自动扫描系统漏洞，并为您提供系统漏洞补丁，杜绝安全隐患。

杀毒更有效 改变传统杀毒方式效率低下的局面

闪电杀毒 4分钟查杀40G硬盘



传统查毒方式查杀硬盘需要60分钟以上，使用“闪电杀毒”***只需要4分钟！而90%以上的用户感染的病毒都是流行病毒，可根据流行病毒随时更新的“闪电杀毒”为您节省了大量时间。

双引擎交叉杀毒

金山毒霸内置国内国际两套先进的杀毒引擎，对病毒进行双重过滤分析，第一时间拦截国际、国内病毒，杀毒更彻底，用户更放心。

查杀未知病毒

启发式扫描方式用人工智能算法基于行为判定未知病毒，对于脚本病毒、宏病毒的查杀尤其准确。

查杀内存病毒

通过内存监控技术查杀病毒，即使是正在运行的病毒都可以做到彻底清除。用户无需重启到DOS，即可以在Windows环境下实现对内存病毒查杀。

多种压缩格式查毒

支持ZIP、CAB、RAR、ARJ等多种流行压缩格式，可以进行无限层次压缩包和自解压文件中的病毒检测。同时,金山毒霸提供了WinZip安全助手，可在压缩和解压的过程中自动查杀病毒。

病毒隔离

对于CIH或其他病毒造成的电脑硬盘损坏，数据丢失，金山毒霸能够完善的修复硬盘扩展分区和主分区。

硬盘修复及其它功能

硬盘修复
对于CIH或其他病毒造成的电脑硬盘损坏，数据丢失，金山毒霸能够完善的修复硬盘扩展分区和主分区。

定时查毒
设置查毒任务，可以设定七种查毒方式进行查毒。

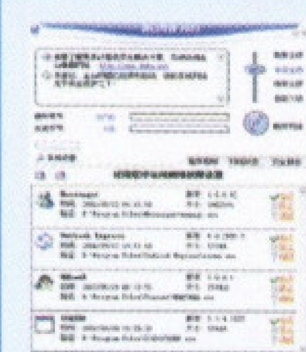
金山毒霸网页版
金山毒霸查杀功能在浏览器上的完全实现，即使不使用毒霸主程序也可以方便的对您的计算机进行查杀病毒。

金山毒霸大管家
将病毒防火墙、邮件防火墙等众多功能组件集成为一个系统栏图标，集中控制，方便用户的统一管理。

安全日志
对病毒活动情况实时记录，让您了解计算机中的安全历史记录。

超级附赠
补丁大全、系统优化工具集、Windows 2000 Service Pack 3、IE6.0漏洞补丁集、内存优化工具、超级魔法兔子。

金山网镖2003 功能完备的个人网络防火墙



系统漏洞修复
扫描计算机系统的安全漏洞，提示用户下载相应补丁，杜绝安全隐患

智能防黑技术
融杀毒技术与网络防火墙技术于一体，直接查杀流行木马与黑客程序

网络状态监控
动态监视计算机的Internet活动状态，随时可以加以控制。

IP规则编辑
高级用户可以完全细致地定制不同的IP包过滤规则。

国内率先截获重大病毒列表

病毒	截获时间	病毒	截获时间
齿轮先生(SirCam)	2001年07月20日14:23	JPG图片病毒(Perrun)	2002年06月20日17
红色代码2(CodeRed2)	2001年08月01日13:25	密码病毒(Frethem)	2002年07月17日11
尼姆达(Nimda)	2001年09月18日21:17	边锋游戏木马(Benfgame)	2002年08月19日09
求职信(G\H\K)	2002年04月16日09:55	妖怪病毒(Win32/Bugbear)	2002年10月02日10
新欢乐时光(Vbs.kj)	2002年05月15日16:21	新娘病毒(W32.Brid.B@mm)	2002年11月06日
中国黑客(Runouce)	2002年06月06日17:37		

高效率服务

七天二十四小时不间断的全球病毒监测网，第一时间为您提供最新病毒解决方案。
全国权威的信息安全资讯网站：www.duba.net。
遍布全国的二十四台升级服务器和众多合作下载站点为您提供在线升级、下载升级；全国各地两百多家软件经销店提供店面升级。
金山公司还为您提供以下服务：病毒紧急救援；硬盘数据修复；热线电话支持；Email技术支持；网站论坛支持；新病毒预警。

权威媒体对金山毒霸的评价

“要做互联网最好杀毒软件的金山毒霸，满足了互联网应用中强烈的杀毒需求，在这个网络盛行的时代体现了对前沿应用所应有的关注”——《电脑爱好者》2002年13期

“…金山毒霸为代表的国内反病毒软件体现出国内的反病毒技术水平已经达到相当高的水平，特别是在杀病毒与数据修复方面…”

“金山毒霸2003界面美观，操作方便，即使是电脑水平不高的用户也能很快掌握，…智能升级方式，无需人工进行干涉就可自动完成”——《CHIP新电脑》2002年8期



金山词霸2003、金山快译2003隆重上市，敬请关注！ 欢迎到卓越网joyo.com购买金山软件

适用于简体中文版：Windows XP home and professional；Windows 2000 professional；Windows ME/98SE/98
适用于英文版/繁体中文版：Windows XP home and professional；Windows 2000 professional

金山毒霸2003钻石会员版：299元
金山毒霸2003升级版：39元
售前咨询热线：010-86243222
金山毒霸网络版即将上市，敬请关注！



欢迎访问金山反病毒资讯网www.duba.net，提供大量新病毒解决方案和各种常见病毒专杀工具免费下载
金山数据恢复中心为个人和企业用户提供专业的硬盘数据恢复服务　联系电话:010-62524868-619　紧急电话:13691133891

* 本活动最终解释权归金山公司所有
** 特指所有用pop3和smtp的电子邮件收发软件
*** 闪电杀毒速度会因机器配置高低不同和文件多少而略有变化

地址:北京市9636-6A4信箱　软件俱乐部(100086)　网址:www.kingsoft.net　总机:010-62524868　传真:010-62638287　客户服务热线:010-86243222　技术支持联系方式:support@kingsoft.net　免费热线:800-810-5770
OEM授权联系方式:OEM@bj.kingsoft.net　OEM热线:分机753　经销商订货热线:010-62638312　集团购买热线:分机186　数据恢复服务:分机619　俱乐部联系方式:club@kingsoft.net　热线:010-86243222　欢迎邮购　邮资5元

KINGSOF
金山软件股份公

METRO·TECH 中国公司

12月公开上线

炼狱的大门即将打开，

光和暗的战争一触即发，你，归属哪个阵营？

Before glow becomes the glow
Before obscurity becomes the obscurity
Before human being becomes the human being
From the pandemonium...

The glow becomes the glow
The obscurity becomes the obscurity
The human being becomes the human being
to That order

-- from "the preface of the Blood Bible"

官方网站：www.darkeden.com.cn

发行公司：韩国METRO·TECH上海分公司 Email:Marketing@darkeden.com.cn Tel:021--50540995



gamania®
网络技术支援：
北京游戏橘子数位科技有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT [BEIJING] CO., LTD.
游戏信息查询：
北京朝阳区建国路88号现代城B座15F 邮编:100022
TEL: +86-10-8580-3699 FAX: +86-10-8580-3696 http://www.gamania.com.cn



gamania
混乱冒险育宠新体验
12月28日宠物系统全面孵化
《新手生存包》同步召唤
产品包参考内容：
●混乱冒险完整版游戏光盘
●新手第一次上线一个月免费游戏序号
●迷宫地图完全攻略精装说明书
●建议售价10元
●混乱冒险虚拟货币6666元
客户端全面开放下载/产品资讯/经销点查寻网址 www.gamania.com.cn/laghaim
NAKO Interactive
研展开发
Have a good GAME!

只有英特尔®台式机主板才可以满足英特尔的质量和可靠性标准。

您需要稳定...可靠...
还需要安全...快速...

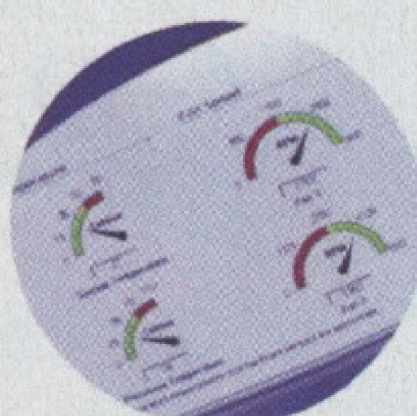
有一种产品可以实现这一切。

英特尔 台式机主板

无 与 伦 比 的 集 成 平 台 。



英特尔 Express Installer
简化了相关软件和
驱动程序的安装。



英特尔® Precision Cooling
通过实时调节风扇速度提高
运行安全，实现可靠冷却和
更安静的运行。



intel.

详情请致电以下经销商：奖品多多，机会多多！

北方区
国合电脑010-62652039
北京可为010-82660138
京朋 010-82856533
鹭海恒星0351-7246327
天津中环 022-2300352
天津沃特022-27386161
易码子龙010-68431746
越海扬波010-82661057
青衿 010-82663302
凌越 010-62655691
鹏跃 010-82663002
新华助手 0351-7888023
长春三力 0431-5624274
大连拓金 0411-3645368
长春博通 0431-5666727
沈阳汉华 024-83966108
大连仙童 0411-3632591
沈阳昂立 024-23805151
辽西网络 0416-2838901
哈尔滨汉高科0451-6202381
沈阳中昕行 024-23966514
沈阳泰戈尔 024-23966946
哈尔滨天翼 0451-2552233
兰州世纪0931-8261696
太阳科技 029-5523110
新希望 029-8225923
陕西天惠 029-5518405
中百信 029-5523153

华南区
广州汇林020-87596646
南宁新龙0771-5320460
三星大洋020-38258217
广州腾龙020-38258271
珠海凌高0756-2110088
佛山创达 0757-2233328
惠州新振耀0752-2129168
广州创通 020-87580720
汕头天亿马0754-8848781
东莞众人 0769-2477577
深圳敖飞 0755-83688001
福州向导 0591-3773587
新蓝电脑 028-5231111
金利电脑 0871-5112107
三山电脑 023-68635113
思远电脑 0871-5158535
爱迪电脑 0871-5032899
重庆八达 023-68791998

华东区
国微电脑 021-62555111
宁波磐英 13305740093
上海龙祥 021-63161967
宁波风神0574-87261978
杭州华力0571-88809649
杭州世和0571-88852688
温州科教 0577-88861051
上海都康 021-54900093
上海华光 021-33070301
上海华海 021-62552847
上海兰剑 021-64162805
郑州众诚 0371-3575056
郑州乾达 0371-8209733
青岛澳深 0532-3809511
济南佳驰 0531-6424207
潍坊亿佳 0536-8710609
烟台凌志 0535-6656105
洛阳百联 0379-4857890
武汉华兴 027-87664765
武汉新特联盟027-87863533
长沙联众达 0731-4142095
武汉奥德 027-87
武汉新未来027-87
武汉新众达027-87
湖南新浪潮0731-4
合肥宜安 0551-3
南京天技 025-3
南京新华海 025-3
常州佳立 0519-6
南京瑞中宝 025-5
扬州新协通0514-7
合肥国腾 0551-3
宏图三胞 025-4











史无前例，行业五巨头联手力推《无尽的任务》中文版

EVERQUEST

无尽的任务

世界排名前列的顶级网络游戏岂能错过

2003年1月大型公开免费测试正式启动





以下杂志2003年1月刊将捆绑《无尽的任务》测试版--超值体验版（单CD）:（地图怪物等升级资料可以从官方网站下载）

《互动软件》、《大众游戏》、《网上俱乐部》、《电脑游戏新干线》、《网络游戏世界》、《信息时空》、《软件》、《软件导刊》、《游戏世界》、《游戏王》、《新电脑游戏世界》

以下杂志2003年1月刊将捆绑《无尽的任务》测试版--豪华完整版（双CD）:（地图、怪物、道具资料加强版）

《电脑游戏攻略》、《游戏基地》


戴尔
如希望查询戴尔公司的产品，
请于周一至周五8:30—18:30，周六9:00—15:00
拨打戴尔中国免费销售专线:800-858-2229

主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
名誉社长　张忠山
社　　长　高庆生
副 社 长　刘贫和（常务）林菁
主　　编　高庆生
副 主 编　裘聿纲

编 辑 部　Walker（主任）
栏目编辑　王晨 杨文韬 汪澎 任然 田震 余蕾 楼丽丽 答笛 杨立 谭湘源
专题记者　汪铁 郭都 张宇 万楠方 李刚
美术总监　祁津忆
本期责编　杨立
电　　话　86-10-88118588-1200
传　　真　86-10-88135594
新闻热线　86-10-88118588-1250
通信地址　北京和平门邮局3056信箱
邮政编码　100051

广 告 部　李诚（主任）
　　　　　李怀颖 霍虹 苏靖 李友斌
电　　话　86-10-88118588-8000
传　　真　86-10-88135604
发 行 部　陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话　86-10-88135613
传　　真　86-10-88135614

平面设计　林静 尚丽俐 张彦青
印　　刷　深圳利丰雅高印刷有限公司
　　　　　中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　　中国建筑工业出版社印刷厂

读者服务部　晶合时代软件技术公司
　　　　　张友利（总经理）
电　　话　86-10-82634092
邮购中心　北京海淀区苏州街邮局045信箱
电　　话　86-10-82634107/82634092
邮政编码　100089

刊　　号　ISSN 1007-0060
　　　　　CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
国外发行　中国国际图书贸易总公司
　　　　　（北京399信箱）
国外发行代号　6209M
广告许可证　京崇工商广字第0036号

出版日期　2002年12月16日
零 售 价　人民币6.50元
　　　　　港币13.00元
　　　　　美元4.66元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

新闻速递

新品初评

《大众游戏》忠告读者
长时间游戏有碍健康
大众游戏 中国专业游戏资讯提

专栏评述

时至岁末，为了让大家能够了解我国IT产业在未来一年里的走向，本刊记者走访了多家国际、国内著名的IT企业，请他们当中的领导者为我们展示对于明天的构想。虽然，在即将过去的一年中曾有很多风尘与硝烟仍驻留在这些巨人的肩膀，但记者从他们所有人的目光中清晰地见到，他们一致坚定地认为：未来一定会更加美好。

实用软件

作为一个普通的计算机用户，非常需要几款操作方便简单，性能良好的数据恢复软件以备不测。然而实际上笔者经常看到的情况是，大部分朋友在数据丢失时才想到数据恢复软件，而且也只是慌乱地找一款软件来“试试”，当然恢复效果一般不会理想。上天一般会给我们一次重来的机会，但你……将如何面对呢？

硬件评析

今年7月底，ATI推出了性能强劲的R300芯片（对应RADEON 9700系列产品），这个强大的竞争者一时把NVIDIA逼到无以还手的境地。NVIDIA当然不会就此认输，3个多月后的11月18日，代号为NV30的GeForceFX图形芯片，终于揭开了神秘的面纱……随着GeForceFX的面世，NVIDIA使个人电脑3D图像品质向电影级别迈进了一大步。

网络时代

应用心得

问题交流 85

读编往来

清華紫光

精彩瞬间　想拍就拍

数码“傻瓜”相机
随心随e

无论是生活上的难忘一刻，
还是兴之所至拍下的精彩片段，
均能随时随地与朋友分享。
全新的紫光DC4300
数码“傻瓜”相机，
外型时尚小巧功能齐备，
使拍摄变得更加多姿多彩。
有紫光数码相机在身边，
精彩人生，快乐生活，
其实就这么简单！



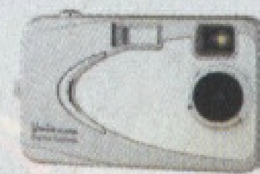




￥988

UNISDC® 4300

- 图像传感器：130像素CMOS
- 图像最大输：1600x1200(200万像素)插值
- 显示屏：1.4"LCD
- 镜头：定焦镜头
- 数字变焦：2倍连续数字变焦
- 内置存储：8M Flash Memory
- 接口：USB接口
- 电源供应：2节5号电池
- 外形：106x66.5x34mm
- 净重：160克(不含电池)



UNISDC® 4200



UNISDC® 2600

紫光数码“傻瓜”相机

UNISDC® 4300



彩色LCD
实时显示



硬件插值技术
200万像素输出



两倍数字变焦



即插即用
随意扩充

清华紫光股份有限公司　信息产品事业本部　　http://www.62792288.com

北京·清华大学紫光大楼(100084)　Tel:(010)62792288　Fax:(010)62557046　客户服务热线：82672688

天津	(022)27462506	长春	(0431)5636733	济南	(0531)6405548	深圳	(0755)83268355	长沙	(0731)4150089	杭州	(0571)88217100	昆明	(0871)8319438
沈阳	(024)23901946	哈尔滨	(0451)2552223	青岛	(0532)3809484	南宁	(0771)5312317	上海	(021)64268888-8249	厦门	(0592)5858080	成都	(028)85440500
大连	(0411)4660874	西安	(029)7815820	广州	(020)87587080	武汉	(027)87498331	南京	(025)4791790	福州	(0591)7541229	重庆	(023)68635840

本广告中有关产品的促销内容、价格、配置、功能描述、机器图片等内容仅供参考，如有变化恕不另行通知。

清华紫光数码相机



2.5版

地图 神秘的群岛，开拓新领域
宠物 杀人螳螂、赤熊，火系新宠叒热登场
任务 黑市商人、穿越时空，考验勇气智慧
故事 魔族反扑，法兰义勇军对抗邪恶



www.joypark.com.cn



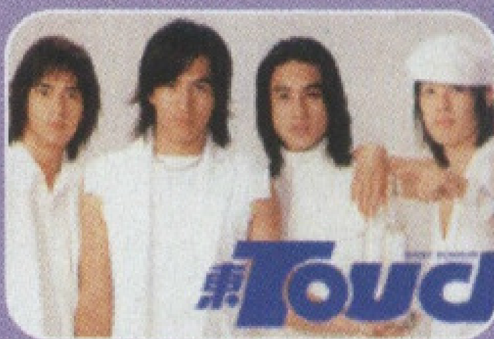
大众硬件

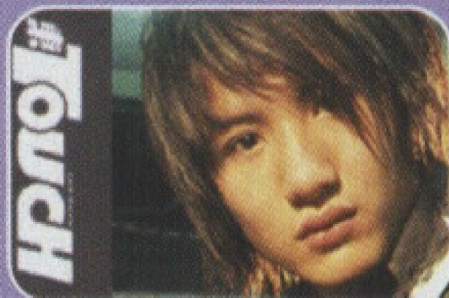

邮发代号：2



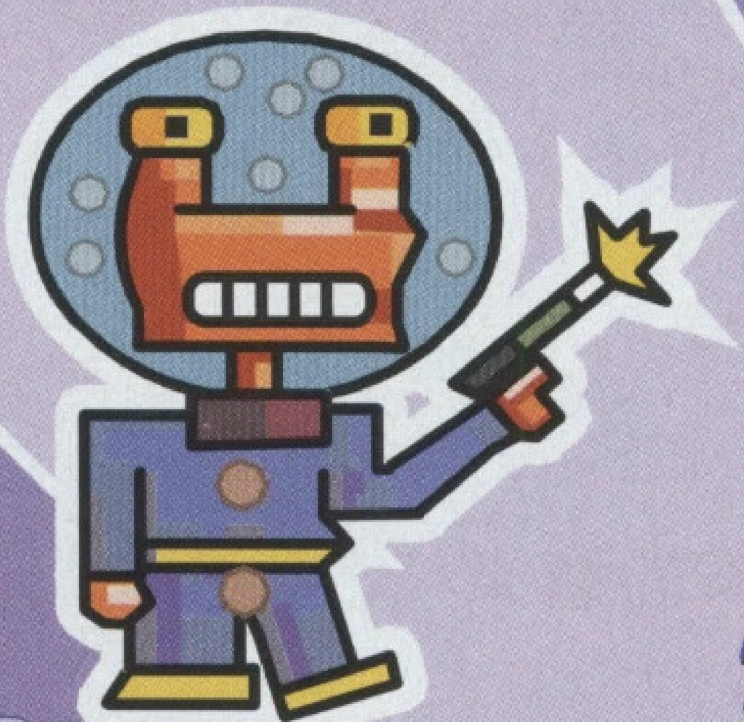
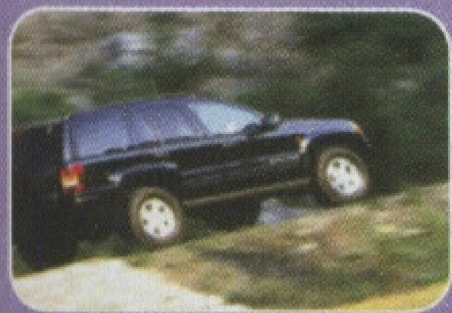
MOTOROLA

智慧演绎 无处不在

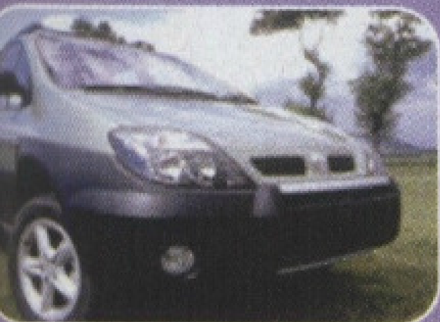
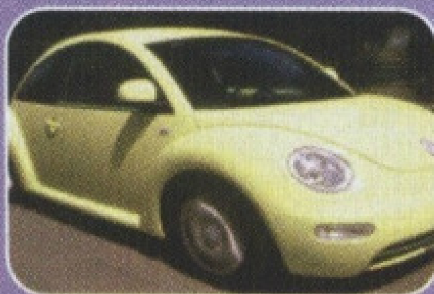


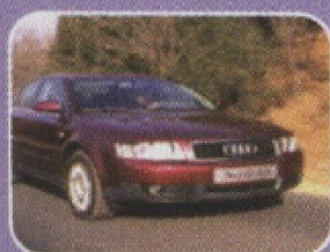



影视明星墙纸

名车风采墙纸

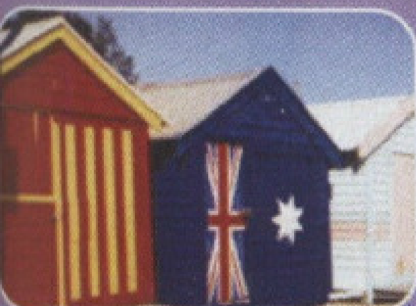
奇趣激发 乐在MOTO

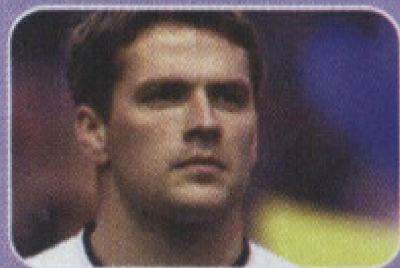
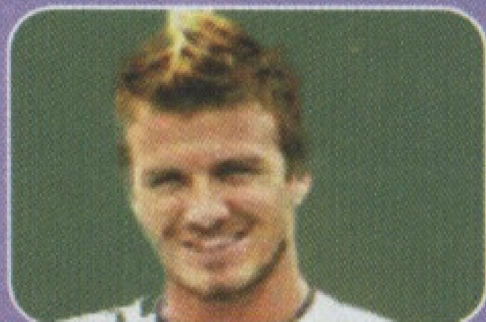
乔丹，卡特，外加贝克汉姆，莲花，捷豹还有法拉利，从今天开始，摩托罗拉彩屏手机E360，让你酷爱的明星名车时刻伴着你。并可应用增值服务：下载动漫屏保和缤纷墙纸，收集音画短讯和趣味铃音，更有神奇的移动QQ，让你随时随地与Q友亲密接触，发动乐趣聊不停。



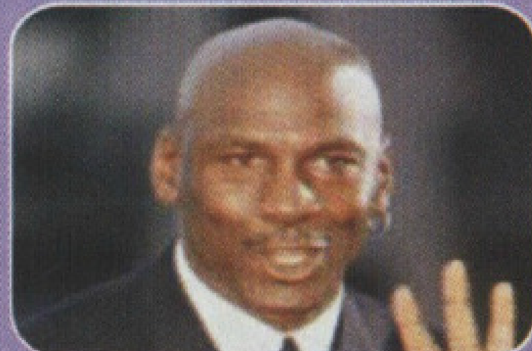
彩屏E360

环球风景墙纸

体育明星墙纸

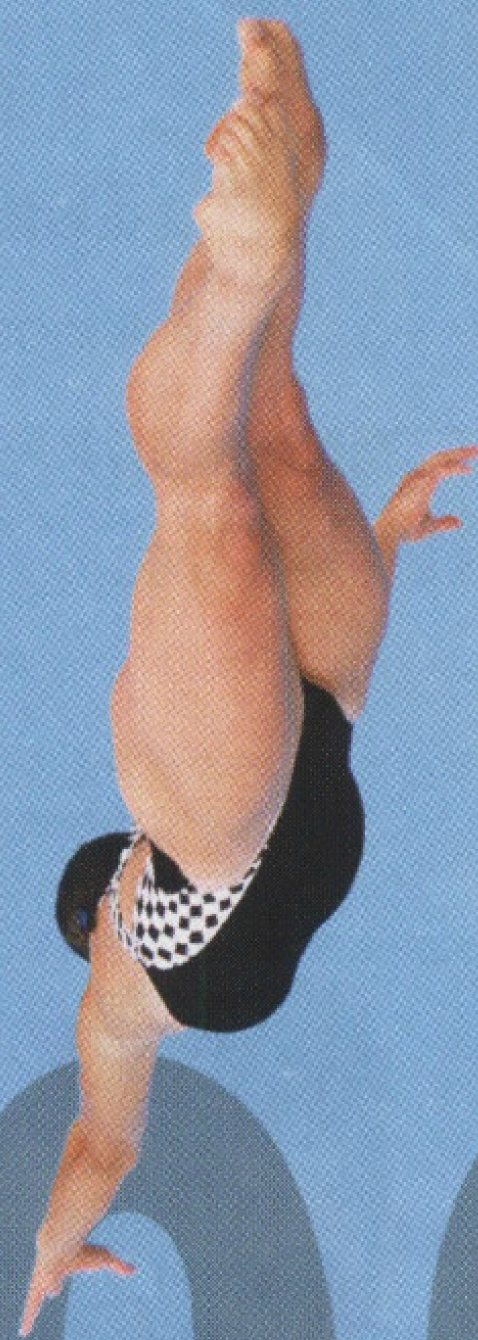



广告中图片均可用E360以墙纸或屏保的方式下载使用。

所有下载图片由摩托罗拉（中国）电子有限公司依照版权许可合法进行使用和修改。

编辑部报告

没有你们我们就失去了表演的意义



2003





www.91game.com www.91game.com www.91game.com

www.91game.com

激情在燃烧

热

「热买热卖热销中
快乐浪潮席卷中国」



PHANTAGRAM INTERACTIVE





运营商：北京高嘉科技有限公司 客服电话：010-68747534/35 总经销：北京晶合时代软件技术有限公司 销售热线：010-82634096/97

电影《英雄》移动数据业务唯一授

编写内容为A的短信息发送到号码3355

开始《英雄》游

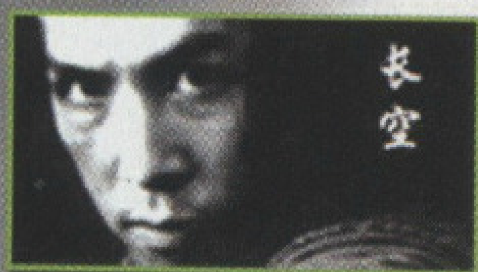
注：《英雄》游戏信息费为包月6元　客服专线：(86)10-68083018

手机铃声： 《英雄》主题曲：编写内容为1001的短信息发送到号码3355即可下载，每首2元。

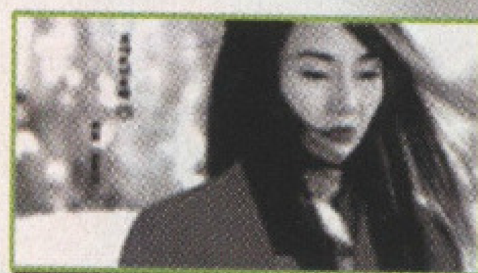
短信图片及对应代码：



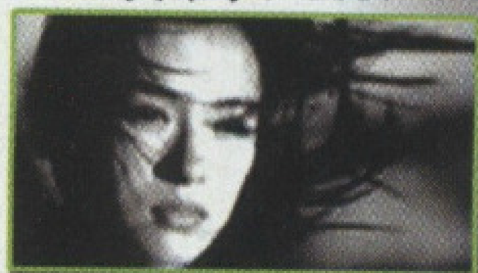
英雄字：2001



长空：2002


飞雪：2003


飞雪舞剑：2

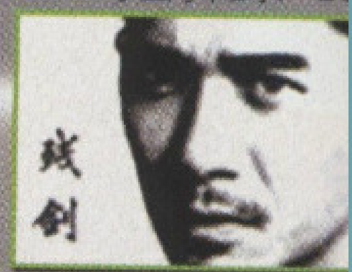

如月：2005



无名：2006



无名之剑：2007



残剑：200

用短信息发送图片对应代码到3355下载手机图片，每张2元。（例：编写内容为2001的短信息发送到号码3355）

彩信图片及对应代码：


3001



3002


3003


3004

用短信息发送图片对应代码到3355，立刻获得"英雄"彩信！（例：编写内容为3001的短信息发送到号码3355）

注：本活动仅限中国移

上**空中网**下载《英雄》精彩图片、铃声　http://www.kongzhong.c

信息速递

■本刊记者 寂静的冰河

■ 国家严打非法国际电信业务经营

11月22日，信息产业部、公安部、国家工商行政管理总局联合颁发文件，要求合法电信业务经营者不得为非法国际电信业务经营者提供接入服务。联系到最近对于通信产品、技术、内容服务等一系列的调整，预计电信增值服务将是IT产业下一个引人注目的焦点。

■ Comdex展会美国开幕





11月17日，Comdex'2002秋季展览会在美国亚特兰大乔治国际展览中心正式拉开帷幕。微软、英特尔、惠普、思科等著名国际厂商都出席了本次展会，并展示了最新的研发成果。今年展会的亮点是无线技术和移动通信设备，高容量存贮设备如可擦写DVD驱动器，面向小型设备的微存贮器等。不过微软的"OneNote"手写输入技术，Dell售价199美元的Axim X5系列袖珍PC，NVIDIA出品的GeFroce FX图形芯片，NOKIA的旋转彩屏手机等，都是消费者眼光聚集所在。但是尽管技术新颖，历史背景良好，本次展会的参展厂商相对2001年缩水了34%，而参观人数则持平。展会于22日落幕，下一届将于2003年在北京展览馆举行。

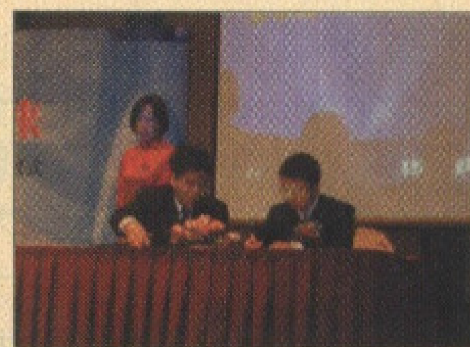
■ 英特尔刷新至强处理器产品线

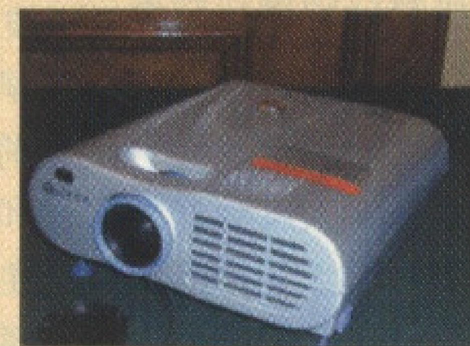
11月19日，英特尔公司宣布推出多款企业级新产品，包括新款英特尔至强处理器，支持英特尔至强处理器的芯片组以及基于英特尔架构服务器/工作站的平台产品。所有产品均采用0.13微米工艺生产，主频最高达2.8GHz并配有512kB集成高速缓存，支持更快的533MHz前端总线。这次是英特尔公司自1995年11月首度推出多处理器芯片以来，规模最大的一次企业级产品发布。

■ 金山再推词霸2003系列产品

11月19日，金山公司在北京翠宫饭店发布了拳头产品金山词霸的最新版本：金山词霸2003与金山快译2003以及中国大百科全书（简明版），金山词霸医学版和面向企业市场的金山词霸企业版等系列产品。金山词霸已经形成了一条专业化、系列化的产品线。

■ 清华紫光宣布数码影像战略





近日，清华紫光召开了"影像之光，投射未来"的主题发布会。发布会上不仅推出了紫光4款全新的投影机产品——Unispro-PS180/PX180和PX22/VX25，还举行了与行业优秀代理商恒昌的现场签约仪式，明确提出了紫光在投影机市场的产品和渠道规划，将明年的市场目标定位在5000台的销量，志夺投影机市场国内品牌三甲。清华紫光信息产品事业部部长裴嵩出席了此次大会，并具体阐释了紫光在数码影像产品领域的发展规划。

■ VERITAS北京召开技术盛会

11月21日，"2002 VERITAS存储技术论坛"在北京隆重召开。这一技术交流盛会邀请了IBM、HP、SUN、Cisco、Oracle等众多VERITAS合作伙伴和技术专家，共同讨论未来存储管理软件的发展方向和技术应用。VERITAS公司全球运营执行副总裁Paul Sallaberry和产品管理副总裁Robin Purohit也专程出席并作了主题演讲，提出了业界瞩目的全新存储理念——"适用性存储软件架构"。

■ 爱普生推出PIM Ⅱ技术

近日，爱普生公司推出了其最新的技术成果PIM Ⅱ（Print Image Matching Ⅱ）技术。该技术是用来使前期数码摄影过程中的设定：例如拍摄模式、控制命令等数据，在整个数码照片处理过程中得到保留并可被识别，从而保留照片的前期处理效果。到目前为止，已有包括数码相机、照片打印机、软件在内的13家厂商超过38种产品支持PIM技术，其中包括JVC、柯尼卡、奥林巴斯、东芝、理光、京瓷等著名厂商。

■ 漫步者音箱推出免费试用活动

漫步者于2002年12月1日至2003年1月15日期间在全国范围内举办"音纯质真，我来感受"新品音箱免费试用活动。活动期间，用户可在多款漫步者新品音箱中任选一款免费试用5天，可在零负担下免费体验漫步者音箱的真实品质。

半月聚焦

■ 风云人物的退场

11月19日，全球第四大软件企业CA公司对外宣布，该公司的创始人、董事会主席王嘉廉已经正式辞职，并将退出董事会，董事会主席一职由桑乔伊·库马尔接替。据称，王嘉廉的突然辞职，主要是受美国联邦机构调查上个世纪90年代，该公司发给王嘉廉巨额奖金事件的影响。而此前新惠普（HP）总裁、前康柏CEO卡佩拉斯辞职，有消息称他是为了更多自主权和更好的薪金，要前往即将破产的WorldCom公司担任总裁。这也使得世界瞩目的"惠普－康柏"合并事件中，康柏方的高级领导已经完全退出了新企业。

■ 谁会是"国家公敌"

11月25日，欧盟宣布正在进一步采取措施，以图制定出对通过电信公司及ISP进行信息收集活动加以限制的公共活动准则。而此举则招致一片质疑，部分业界和政界的重要人物，纷纷表示对这一举动的不信任。欧洲议会的一名议员认为，制定互联网监视公共准则的努力纯属浪费时间和精力，不仅增加网络的成本，而且会增加网络上的紧张气氛，而这正是恐怖分子想要达到的目的。况且，谁也不能保证，这是否会成为政府一些部门限制人身自由行为的开始，只要想象美国电影《国家公敌》，就可知道那有多可怕。

■ 手机带来隐私尴尬

10月末在北京国际通信展上大出风头的可拍照手机，现已在中国部分地区上市。但是这种新颖的功能却让社会增添了很多担心，私人隐私会不会因此而受到侵犯，这已成为目前公众非常关心的话题。尽管法律专家和有关部门表示该产品并不违法，但是一些敏感场所，如洗浴中心、重要政府部门地带，还是宣布禁止使用该产品。

信息速递



视点

顶星科技会合英特尔

■本刊记者 寂静的冰河


顶星科技总裁武小波（左）与英特尔负责人。

英特尔一年一度的秋季峰会（IDF）日前在深圳召开，8位高级副总裁带来了一个全新的名词：ICT（Information and Communication Tech）——数字信息交流科技。而在诠释这个名词的同时，英特尔与顶星科技，一个似乎并不出名的公司，进行了全面的接洽和会谈。顶星科技最终成为英特尔在中国华南IT市场的重要合作伙伴。英特尔为何作出这样的选择，顶星科技凭借什么与英特尔这样的企业实现对等的合作？本刊记者就此对顶星科技进行了采访。

顶星科技是我国大陆最早从事国产网络设备自主研发生产的企业之一，目前已是集网络、主板、笔记本等三大系列产品研发和生产的综合性制造商。目前，其主要产品计算机主板在全国的渠道销量，为大陆品牌之冠，仅稍稍落后于台湾省老牌大厂，暂列三甲。

尽管英特尔拥有的四大架构——手持设备客户端架构（PCATM），网络及通讯的互联网交换架构（IXATM），个人电脑信息家电——32位体系架构客户端，安腾服务器处理器家族（信息家电-64）在国内外拥有众多强大的伙伴，但是顶星主板是突破台湾省品牌垄断市场的唯一大陆品牌，其发展模式烙有大陆市场整个行业发展的特点，在高速增长的大陆IT市场具有很强的竞争潜力。英特尔着眼未来长远发展，选择顶星科技自有其独到的考虑。

顶星科技的总裁武小波在接受记者采访时表示：英特尔能诚心诚意坐下来单独和我们谈合作事宜，说明英特尔希望能够帮助大陆有实力有特点的企业共同发展。今后双方的合作倾向于技术以及市场战略，英特尔将向顶星科技提供行业最新的技术咨询信息，扶助最新高端产品的开发合作；在市场战略方面也会提供相应支持，在步调上保持一致。当记者问到顶星科技为何能够突破台湾品牌产品的强势地位时，武总表示，一个国家产业的发展壮大，依靠一家公司是不够的，需要整个行业的代表性企业加强合作与沟通。因此，在顶星科技的发展过程中不是把台湾省和大陆地区厂商看作商业“敌人”，而是当作整个行业振兴的同路人。除了竞争之外，更多的希望在技术、资金、市场运作、战略合作等方面与其达成共识，考虑合作，所以才有目前的发展局面。



图片新闻


美国Comdex展会上三星公司推出了最新设计的双彩屏手机。

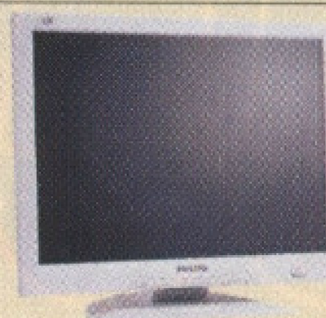
■ 美达全面启动X计划

近日，美达科技酝酿已久的“X计划”正式全面启动。该计划主要针对美达全新的产品线——电子移动存储器以及用户的应用需求，开发科技含量更高、个性化更强的产品。

■ 豪杰Video Convert助阵英特尔

11月14日，在北京嘉里中心的英特尔新品发布会上，豪杰公司展示了支持含HT（超线程）技术的新品Hero Video Convert媒体播放器软件。该产品在HT技术的奔腾芯片支持下，可更高效地为用户提供多媒体影音服务。会上豪杰公司还宣布与英特尔进行深层次的合作，涉及底层技术研究、产品联合推广、管理经验借鉴等多个方面。

■ 飞利浦液晶推出促销活动


飞利浦150S液晶显示器。

近日，飞利浦电子宣布将对其液晶显示器主打产品150S进行促销，凡在2002年12月6日至2003年1月12日购买飞利浦150S、150B和150P液晶显示器，均可获赠超酷无线鼠标一个。150S是飞利浦公司专门针对普通大众用户设计的液晶产品，对比度达到400：1，画面响应时间25ms，市场参考报价，150S，RMB 2899元，150B，RMB 3099元，150P，RMB 3300元。

■ Adaptec发布4端口USB集线器

日前，Adaptec公司发布了一款专为笔记本电脑设计的Xhub集线器，该解决方案对于大部分外部设备不需要额外的供电电源，既可适用于移动设备，也同样兼容台式机；附有Adaptec的USBControl应用软件，用于USB连接时的监控和故障处理。



环球

美国：11月22日，美国洛杉矶一位妇女，因在美国历史上最大的一起软件盗版案件中扮演了重要角色，被法院判处9年监禁和支付1100万美元的赔偿金。这是迄今为止，对侵犯知识产权的人处以最严厉的惩罚。

韩国：LG电子宣布2003年将投资7700亿韩元(合6.33亿美元)增产手机及PDP，以应付市场需求，并预测手机市场需求将有20%以上的增长。而11月25日美国市场研究公司Dataquest称，第3季度三星共销售了1100万部手机，占全球市场份额的10.6%。种种迹象表明，电信产品及增值服务已成为韩国企业发展的新增长点。

德国：11月20日，德国传媒巨人贝塔斯曼宣布，把其在线书籍零售网站Bol.com德文站点，出售给德意志书店（buch.de internetstores AG）集团，以缓解目前面临的财政压力。但是该公司发言人指出，在中国、意大利和巴西的在线书籍零售业务是其核心业务，不会轻易出售。

访谈

新浪个人家园事件追踪

■本刊记者 寂静的冰河

近期，业界的几大门户网站成了公众瞩目的焦点。一方面是它们在NASDAQ上市值的上扬；另一方面，却是国内用户频频反映的服务问题。继网易短信收费风波之后，日前又有读者向本刊投诉新浪提供的一系列收费服务出现各种问题，但是新浪对于用户的质疑却一直没有给以公开答复，引起众多用户愤慨。本刊记者特地与新浪的客户服务部门取得了联系，就读者提出的问题进行交流，客户服务的有关负责人接受了本刊记者采访。

《大众软件》：*您好，最近读者反映新浪的收费服务出现了不少问题，最集中的问题出现在提供的个人家园主页服务，能不能解释一下？*

新浪（以下同）：的确，个人家园服务出现了不能访问的情况。技术部门解释如下：首先，默认页面的名字不对。默认页面的名字必须是index.html，而且是小写的，如果写成index.htm可能就不对。

其次，页面名字对，但是仍旧不能访问，要用网络命令测试一下。比如个人主页名字是不是peak.vip.sina.com，如果提示unkown host之类的，说明用户使用的线路dns服务器设置有问题，请他和提供线路的供应商联系；如果提示request time out，但是其他地方可以上主页的话，说明您使用的线路连接新浪服务器的某个结点有问题。具体是哪个点，可以用tracert peak.vip.sina.com来测试，然后和提供线路的供应商联系解决。

记：*个人家园上传的个人相片也出现了丢失的情况。*

新：这主要是由于访问量超过了限度，log文件损坏，系统不稳定造成的。技术部门已进行了调整，这个问题已经解决。

记：*还有新浪提供的访问计数器也失效了，这是为什么？*

新：这是由于有人恶意使用点击器，来增加自己的主页访问量，使自己的排名上升。技术部门针对这个问题，对于同一个IP，某一段时间的重复访问，我们作了限制处理。对于这种作弊现象新浪也很头痛，正在尽力寻找两全其美的办法。

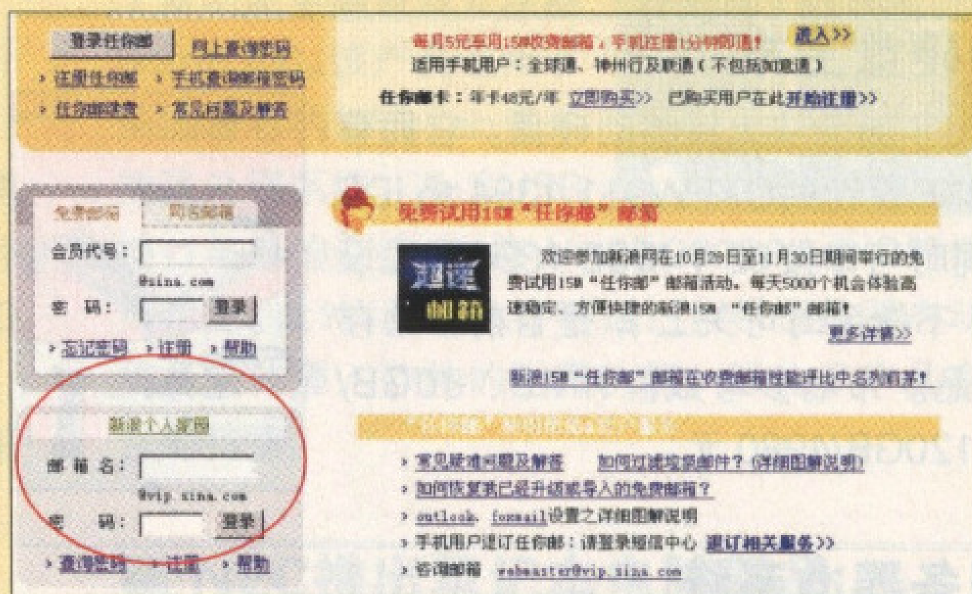
记：*对于读者反映的客户服务不得力的情况，是什么原因？*

新：由于新浪的用户实在太多，我们的客户服务部门一时无法周全地处理，所以让用户产生了误解。我们已经加大了客户服务的力度，争取早日解决这个问题。

记：*读者认为，新浪取消了主页面上“个人家园”的链接，说明新浪已经将经营重点转移向了收费邮箱服务，不重视个人家园服务了，自然质量也就无法保证。如何看待这种说法？*

新：个人家园是收费邮箱服务的一部分，是收费邮箱的高端产品，新浪非常重视收费邮箱。但是毕竟该产品是邮箱服务的一部分，在建立了完善的服务体系之后，就没有必要把个人家园单列出来占据宝贵的主页页面空间。事实上，如果进入邮箱的服务页面，可以看到完整清晰的邮箱服务项目，新浪个人家园服务赫然在目。

最后，新浪方面表示，这次事故也暴露了新浪服务方面的一些问题，他们也在进行调整。但无论怎样，客户的利益都是最重要的。新浪将吸取经验，为网友提供更优质的服务，也欢迎媒体进行监督。对于此事件未来的发展，本刊将继续保持关注。



个人家园登录入口在邮箱页面中。

全国软件零售排行榜（2002年11月）

	应用类		娱乐类
1	金山毒霸2003	1	《传奇》点卡
2	瑞星2003	2	来吉卡3
3	KV3000 杀毒王	3	《精灵》点卡
4	豪杰超级DVD Ⅲ	4	《魔力宝贝》点卡
5	豪杰超级解霸3000	5	《决战》点卡
6	诺顿网络安全特警2002	6	轩辕剑肆
7	诺顿防毒2002	7	博德之门Ⅱ
8	金山快译	8	葵花宝典
9	东方卫士	9	三角洲特种部队3
10	虚拟光驱	10	2002FIFA世界杯
	综合类		
1	WAWAYAYA系列	6	美国之音2001MP3+教材
2	新东方背单词2	7	疯狂英语MP3 2000/2001
3	超级兔子魔法设置	8	电脑世纪行
4	平面设计专业图库	9	超级BIOS设置
5	电脑设计专业图库	10	网页·网站设计五件套

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。

油性发质，如何向头屑说不？

对于油性发质而言，为什么刚洗过头发不久，头发很快又变得一缕缕，油腻腻的紧贴头皮？为什么头皮屑总是周而复始，挥之不去？

秘密就在头部皮肤！

这是因为油性发质过于旺盛的油脂分泌破坏了头部皮肤的生态平衡，从而直接导致油腻头发和头屑的产生。头屑产生的元凶之一，是糠秕孢子菌，而油脂正是糠秕孢子菌的培养基。当油脂分泌增加超过了正常的水平，糠秕孢子菌也会迅速滋生，造成头皮屑问题。要知道，正常人头部皮肤上的糠秕孢子菌含量是46%，有头皮屑问题的人糠秕孢子菌含量可达到80%，而53%有头皮屑问题的人都是油性发质！

可见，要真正告别头皮屑，就要先平衡头部皮肤的油脂分泌，还头部皮肤健康。

建议你试用一下十月份刚上市的海飞丝柠檬草控油去屑洗发露。它含有天然柠檬草成分，能够为你赶走头部皮肤多余的油腻，是帮助调节头部皮肤油脂平衡的好帮手。油腻不见了，头屑也就失去了保护伞，从而大大减低油性发质出现头屑的机会。同时，它与海飞丝其他去屑产品一样，含有ZPT去屑因子，结合柠檬草控油配方一起，共同保证头部皮肤的健康，头发自然远离油腻和头屑。

油脂不听话，控油行动就要更积极，好好调理，油性发质的你也可以拥有持久飘逸、丝丝分明的无屑秀发哩！





产品快报

■本刊记者 寂静的冰河

■ 矽统新品芯片登场

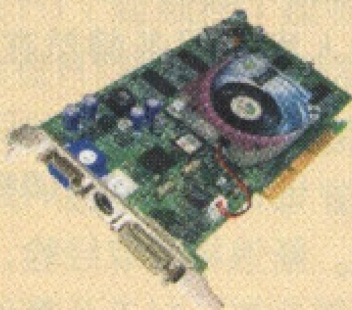


矽统科技日前正式发布其第二代AGP 8×核心逻辑芯片组——SiS655、SiS755。SiS655为全球首颗基于Intel Pentium 4平台且搭载有双通道DDR333内存规格的芯片组，可以提供两倍于目前主流产品的内存带宽：支持533MHz前端总线的Pentium 4处理器。SiS755内建AGP 8X图形接口和SiS独有的MuTIOL（妙渠）1G南北桥连接技术，同时将兼容所有AMD Hammer处理器。两款产品均支持最新的Hyper Threading超线程技术。

■ AMD推出Athlon XP 2200+处理器

11月13日，AMD在北京宣布推出移动式AMD Athlon XP 2200+处理器。该产品采用了AMD PowerNow!技术，与DDR内存相配合，适用于笔记本电脑的移动应用特点，可长时间携带和应用。目前富士通西门子电脑公司，已经采用该芯片在欧洲推出了实际的市场产品。

■ 旌宇擒雷者XP新品上市



联维尔日前率先推出GeForce4 Ti4200-8X显卡——旌宇擒雷者XP。该产品配备了三星128MB 4ns显存，默认显存频率500MHz，并采用飞利浦SAA7108AE VIVO视频处理芯片，集成数码影像编辑软件，便于用户进行数码影像编辑。市场报价：RMB1388元。

■ 怡敏信双火线移动硬盘上市



目前，怡敏信公司向市场推出了新品双火线移动硬盘。它拥有两个1394接口，内置32bit RISC设计的OXFW911 1394 to IDE接桥控制芯片，在接电脑的同时可串接62个IEEE 1394周边设备，并具有独立的电源开关（不使用时可关上），是目前移动存储设备中非常引人注目的产品。市场参考报价RMB：80GB/3480元，100GB/4800元，120GB/4980元。

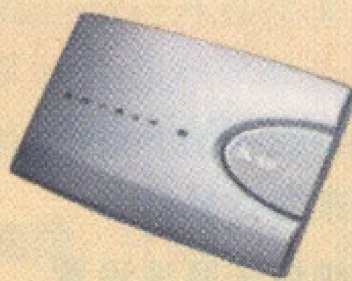
■ 微星推出机架式服务器准系统

微星科技近日推出了MS-9211 1U机架式服务器准系统。作为微星服务器家族的最新成员，MS－9211采用全金属外壳，标准1U设计；前面板上集成了1个Slim CD-ROM，两个前置USB接口和LCD液晶监控系统；主板采用微星MS-9129服务器主板以及Intel 845E+ICH4（USB 2.0）芯片。此外，该系统还准备了微星科技独家开发的MMS服务器管理方案，能更有效地为管理人员提供服务。

■ 蓝科推出“遥控精灵”闪盘

建达蓝德的“蓝科火钻”，于近日又推出了一款具备遥控功能的全新产品“遥控精灵”。该产品主要面对商务应用和教育系统，既可实现RF无线传输，又可作为存储设备来使用，并有专门设计的加密锁软件，以保护内容的安全。在遥控性能上，模拟了部分PC鼠标的功能，非常具有特色。市场报价：RMB1399元。

■ 中科存储金存V6移动存储器上市



近日，国内著名专业存储厂商中科存储公司，在原有金存小博士超薄系列的基础上进一步升级，推出了金存小博士V6移动存储器。该产品厚度为1.3cm，重量180g；外层涂装中加入了采用新技术的高聚氨脂缓冲层，以加强抗震能力；拥有20GB、30GB、40GB等不同的容量；内部采用硅氧盘片，液压动态轴承技术（FDB），使数据传输安全、稳定、快速；可防磁以及8000伏静电。市场报价RMB：20GB，1380元；30GB，1980元；40GB，2980元。

数字化IT

2000：11月中旬，AMD宣布在第3季度结束时将削减2000个职位，已经完全没有了Athlon XP上市时意气风发的神采。

50万：这是在北京海淀区开设合法网吧所需要的注册资金，行业门槛有了明确的标准。这能杜绝黑网吧么？

2：中国的网民数量已居世界第2位，人数为5660万；美国的网民人数最多，达1.43亿人。

金山毒霸病毒预告

12月17日：“我的照片”（W32/Mypics.worm.25600）蠕虫病毒。该病毒发作时，会激活其删除文件的破坏性程序，而且会关闭“Ctrl+Alt+Del”快捷键，在本地机器建立C:\zip01.exe文件。通过电子邮件传播，危害程度中。

12月20日：“情书”（VBS/Loveletter.ar）蠕虫病毒。发作时自动激活邮件发送程序，在本地系统出现如下文件：explorer.vbs；kernel.vbs；sexpic.jpg.vbs；winsck.vbs；winsys.vbs。通过电子邮件传播，危害程度低。

12月25、26日：“安尼斯”（X97M/Anis）宏病毒。感染Excel 97及以上版本的文档，发作时会退出Windows并弹出Excel的宏警告框。通过文件传播，危害程度低。

12月31日：“漂亮照片”（W32/PetLil@MM）蠕虫病毒。发作时向被感染机器地址薄中的所有联系人发送病毒邮件，主题为XXX Picture……（某某的照片），内文为“有个漂亮女孩在等你，请看附件。”每月31日，它会显示一张女人半裸照。通过电子邮件传播，危害程度低。

上述病毒，金山毒霸均能查杀，请用户尽快下载新的升级包。

金山在举行购买毒霸，免费更新下一版的活动，详见www.duba.net。

如发现可疑文件，请E-mail至：virus@kingsoft.net。

数据修复急救E-mail：sos@kingsoft.net。

数据修复联系电话：（010）86243222，13691133891。



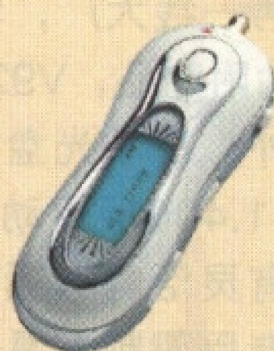
视点

摩托罗拉阐释移动管理



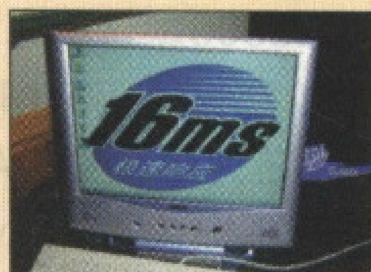
近日，摩托罗拉公司向业界诠释了3G时代该公司对于移动通信的新思路。摩托罗拉A6288、388手机支持软件开发商以K-Java编程语言为手机开发应用程序，可以提供游戏、股票、电子地图等服务程序。该手机具有以下特点，一是平台开放性，Java语言可以跨平台运行，软件开发商可以很容易地开发应用程序；二是动态下载能力，用户可以轻松下载，并方便地安装到手机中，不断丰富商务和游戏功能；三是提供了HTTP、TCP/IP等高级因特网协议，手机预设K-Java平台后可以自由访问因特网，这一创新意味着搭建了WAP协议之外的又一手机和网络之间沟通的桥梁。摩托罗拉直销及解决方案部负责人李亚东说，K-Java技术是未来移动互联网应用的发展趋势之一，随着K-Java技术的不断完善与发展，发展商们将对具有K-Java功能的手机用户提供更好更全面的无线增值应用服务。如互动游戏、互动新闻、增强手机连接到无线网络进行数据交换时的安全性、遥控家用电器、日常购物无线支付等。另一方面越来越多的PC的功能被移植到手机上，使手机的功能日益强大起来。也正是因为移动终端的支持，众多的先进无线应用功能才得以在手机上一一实现。

■ 华旗外设新品上市



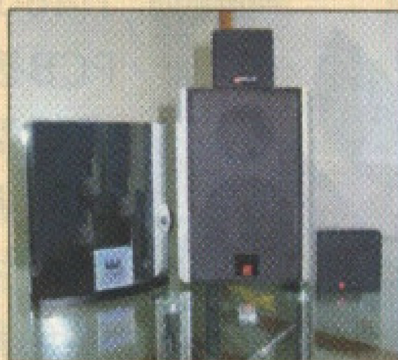
华旗资讯近期又向市场推出了一系列新品。月光宝盒MP3随身听V PLUS系列产品，在WinMe/2000/XP及Mac os 9.0、Linux 7.0以上无须驱动，即插即用；分别有64MB和128MB不同容量产品，重量32g。而便携式手写板神笔3625，采用CMOS CHIP F004芯片以及512级电磁压感技术，提高了识别率；拥有4D鼠标功能。产品报价：MP3随身听V 64 PLUS，RMB999元；V128 PLUS，RMB1399元；神笔3625手写板，RMB369元。

■ BenQ发布“16毫秒”液晶显示器



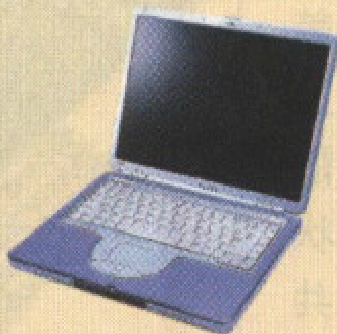
11月22日，明基BenQ在北京亮马河大厦的硬石酒吧发布了FP581s新品液晶显示器。由于液晶面板采用了“Intrinsic Property”技术，将液晶本质改变为低粘性材质，实现了响应时间的提升，使屏幕的响应时间缩短为目前业界最短的16毫秒。这意味着液晶显示器与CRT显示器除了价格差距外，技术差距也进一步缩小。市场报价：RMB3699元。

■ 金山华络推出电脑音效处理器



日前，金山软件旗下的金山华络公司，向市场推出了多功能电脑音效处理器BomB300。该产品运用了美国著名的SRS Lab音效加强处理系统，通过USB接口与电脑连接，支持Win98/2000/Me/XP即插即用功能。此外，还加入了可通过附带遥控器启动电脑多媒体播入软件的附带功能，强化了产品家电化的特点。

■ NEC推出笔记本电脑新品



近日，日本NEC公司面向个人用户市场，发布了一款全内置多媒体功能笔记本电脑新品Versa E600。相比当前市场上的同类产品，Versa E600 在处理功能、显示技术、多媒体功能细节设计、扩展性及外形设计等方面的特性显得尤其突出。比较引人注目的是该产品的多屏幕显示模式功能，在个人和商业应用上都大有可为。市场报价：RMB14 960元。



言论

“在日本，猫和狗都将加入移动通信的行列。”

——日本NTT DoCoMo公司总裁兼首席执行官Keiji Tachikawa称。

“我想在这个世界上留下脚步，留下自己奋斗的足迹。所以我的产品名字叫创新。”

——新加坡创新科技公司总裁沈望傅如是说。

“在我们进行投资的业务部门中，亏损都是有目的的，我们不认为目前应该在Xbox、商业解决方案、移动或者MSN等业务部门赚钱。”

——财大气粗的比尔·盖茨对部分亏损项目的解释。

北京软件行业协会游戏软件分会主办
多家重量级厂商联袂支持

游戏软件 美术 程序 设计课程

5个月成为游戏制作专家的

模拟真实游戏开发场景过程，游戏制作专家为您全程指导，揭示游戏制作过程。

5个月的全脱产学习，从基础原理讲解到游戏项目实战，将艺术和技术元素溶于一身，使您成为开发游戏软件的专家。

毕业推荐到游戏公司从事开发工作。



U-change
www.ucheng.net
近期开课 咨询热线
010-8403323164019268



“珑”重登场



钻石珑芯 + 声色俱"丽" = (美丽新视界)^2

锵！锵！明基K791型显示器隆重登场了，特别配备的极品钻石珑显象管令影像锐利逼真，色彩更晰，更亮丽。用它在动感逼真的三维游戏中纵横驰骋；或者放两张喜爱的DVD影碟，体味一下不同响的影音效果，要多滋有多滋。还等什么？网址：www.BenQ.com.cn 明基BenQ享受快乐科技

通讯与外设专家
询服务热线
010-88516888
029-5537343

售前 0512-68251233-2292
上海 021-64279015
南京 025-3228216
成都 028-85436003
济南 0531-8169214
售后 0512-68095919
广州 020-3890009
长沙 0731-4128477
武汉 027-87713610
深圳 0755-83870513
沈阳 024-23960382
哈尔滨 0451-2562402
杭州 0571-88862925
福州 0591-7112612

明基
BenQ



来手机 靓酷外形设计 · 新异装饰方案 · 匠心功能创意 全线狂想中
想时限:2002年11月15日 ▶ 2003年1月10日
场"机"情狂想大奖:厦新新系列彩屏手机一部
专业组（手机外观创意设计）
一等奖: 1名，厦新全新90系列手机1部
二等奖: 3名，厦新A6系列手机1部
三等奖: 5名，厦新A8698手机1部
稿件要求: 电脑三维图象、手绘平面图纸
业余组（包括装饰创意和功能创意）
一等奖: 1名，厦新A6系列手机1部
二等奖: 3名，厦新A8698手机1部
三等奖: 5名，厦新A8398F手机1部
稿件要求: 电子图片、FLASH或文字描绘等
全场鼓励奖: 50名，厦新精美礼品一份
参赛方式: 限个人参加，作品发往固定Email: MD@amoisonic.com.cn
或地址: 厦门海沧新阳工业区厦新电子城手机营销部 邮编: 361022
联系电话: 0592-6516777(6284)
详细情况请登陆厦新手机网站www.amobile.com.cn查询
大赛评委:
清华大学工艺美院设计系主任: 严阳
时尚造型师: 李东田
奥美广告创意总监: 张文主
上海电通广告创意总监: 彭国峰
《瑞丽》执行主编---冯莉
《通信技术》主编---孟翼
主办单位:
厦门厦新电子股份有限公司
地址: 中国厦门体育路45号 邮编: 361012
电话: 0592-5058123 传真: 0592-5051631
公司网站: www.amoisonic.com.cn
手机网站: www.amobile.com.cn
「机」情狂想
点燃你的创意
未来手机创意大赛
Amoisonic厦新



厂商：明基电通（BenQ）
上市：2002年12月
售价：3699元
附件：电源线、快速安装指南、驱动及说明光盘、电源适配器、音频线、数据线
推荐：追求健康环保、节能低耗的电脑用户
咨询电话：010-88516888

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 小虫

16ms响应的明基液晶显示器

近一年里，液晶显示器的最小响应时间停留在25ms（单位：毫秒，极个别厂商宣称其产品达到20ms）的水准。明基电通今年11月末发布的FP581s显示器，将整体响应时间（上升+下降时间，有的厂商标的只是其中一项）缩短到了16ms，这是全世界第一款也是目前唯一达到该水平的产品。

在分析16ms响应时间的意义之前，我们先来了解一下液晶显示器的简单原理。物质的基本形态有固态、液态和气态3种，还有一种特殊的物质，它介于固态和液态之间，同时具有固态和液态两种物理特性，称之为“液晶”。

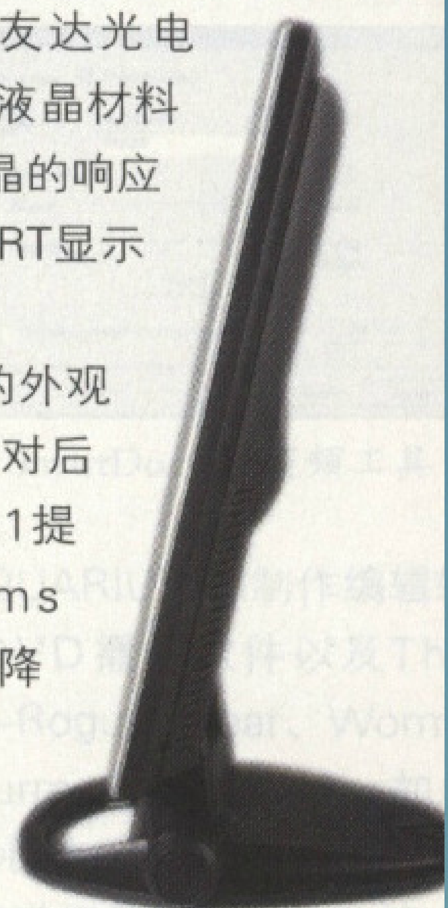
液晶显示器的显示面板中所使用的物质就是液晶的一种，它会依据所施加的电压来改变位置，控制通过的光线来达到使特定的地方发光或不发光。

以15英寸液晶显示器为例，它有1024×768个像素点，每个像素点又分成红、绿、蓝（R、G、B）3个子像素点，每个子像素点都被一个可产生独立电压的晶体管所控制，这个电压的变化范围相当大，可控制子像素点的扭转角度。液晶显示器的灯管通过一系列的反射重新导向之后，均匀地照在液晶物质上，每个子像素点的偏转角度决定通过光线的多寡，然后成像在玻璃面板上。表现动态画面时，子像素点频繁地改变偏转角度，由于物质具有惯性，因此从施加电压（发出偏转信号）到子像素点完成角度偏转需要一段时间，这段时间被称为“响应时间”。

响应时间长的液晶显示器，播放动态画面时会产生延迟现象，画面整体移动时就会模糊一片，当画面的一部分移动时就会产生“拖尾”现象。人眼存在视觉残留现象，当画面更新速度达到25帧/秒以上时，肉眼就会认为它是连续的，这要求液晶显示器必须达到40ms（1000/25=40）以下的响应时间。但40ms绝不是理想值，玩类似Quake的3D游戏时，只有60帧/秒以上的刷新速度才可以认为足够流畅，这要求响应时间不能高于16.7（1000/60=16.7）ms，这就是16ms响应时间的意义所在。

液晶显示器的响应时间控制并不是随心所欲的，要达到16ms的水平必须在原有技术上取得突破。FP581s使用的是合作伙伴友达光电生产的新型液晶面板，采用“Intrinsic Property”技术，降低液晶物质的粘性，实现响应时间提升。友达光电称，将来通过进一步开发新的液晶材料和改进搭配工艺方法，可将液晶的响应时间降低至10ms以下，达到CRT显示器的水平（约6ms）。

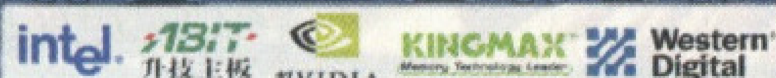
除产品标识外，FP581s的外观和FP581没有任何区别，它相对后者的改进在于：对比度由350:1提高到450:1，响应时间由38ms（下降/上升时间：30/8ms）降低到16ms（下降/上升时间：11/5ms）。这样FP581s就将品质提高了一个档次，但价格只比FP581高100元，吸引力之大不言而喻。



FP581s侧视图

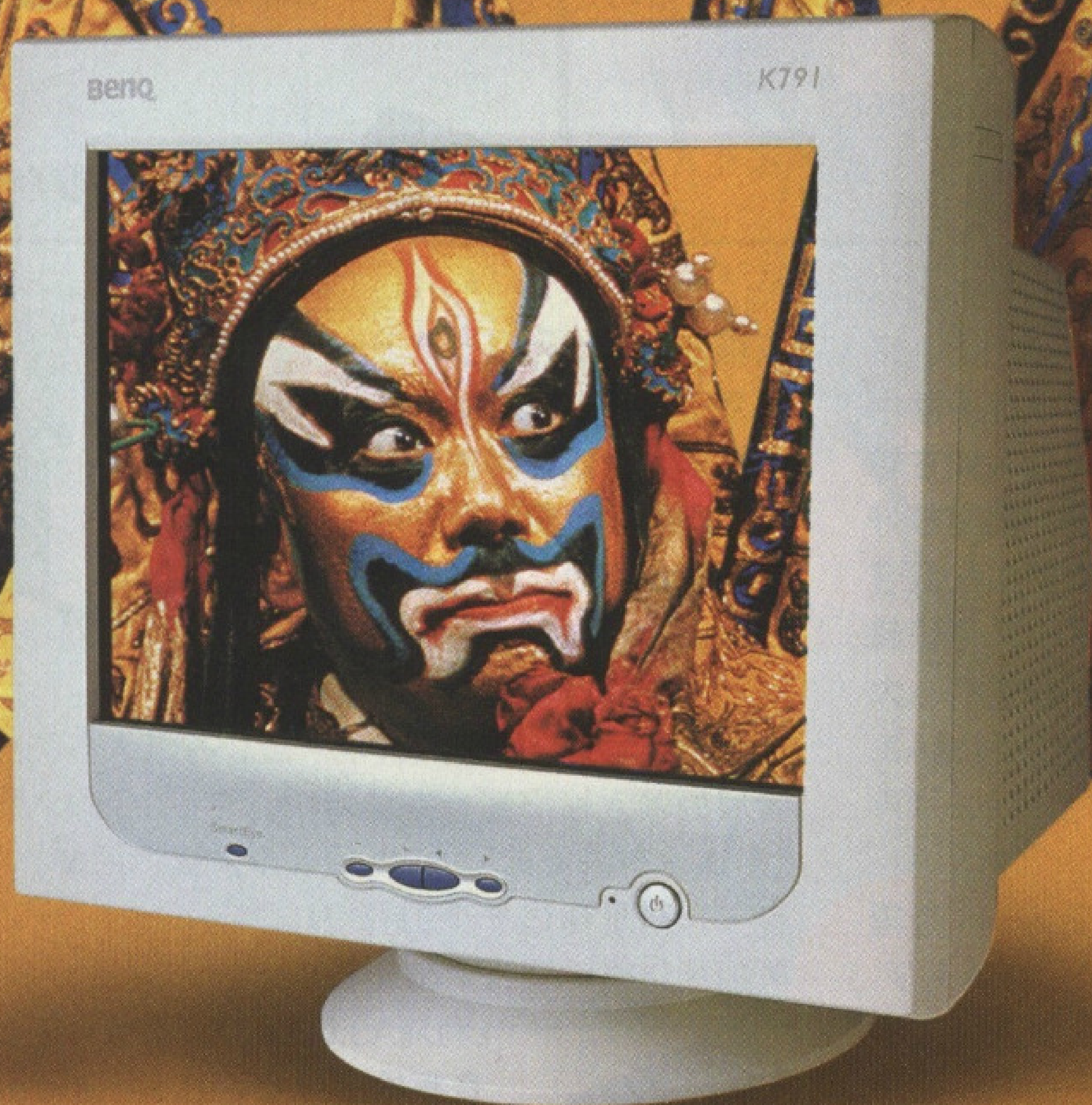
经过实际测试，我们认为FP581s达到了标称响应时间指标。在《极品飞车》这样的游戏里，它的表现已和CRT显示器没有分别；而在Quake Ⅲ中，16毫秒的响应时间稍显不足，高速旋转或变向时，画面刷新速度还是跟不上（需要90帧/秒左右），但只有极致要求的玩家才体会到这种差别。FP581s的文本画面显示很锐利，即使在放大镜下也有很好的效果。色彩表现方面，FP581s离最好的液晶显示器还有一段差距。我们推荐用户在使用FP581s时一定要装上附带的驱动，这会得到最好的表现。

晶合实验室测试联盟



编辑点评

FP581s的出现将液晶显示器的响应时间降低到和CRT显示器相差无几的地步，扫除了取代后者的一个重要障碍。据我们了解，SONY已获得了具备16ms响应时间的液晶面板，相信其他厂商也会迅速跟进，不久的将来，响应时间将不再是液晶显示器难以接受的缺点。不过除响应时间外，液晶显示器需要攻克对比度和色彩表现的障碍，才可彻底取代CRT显示器。



"珑"重登场

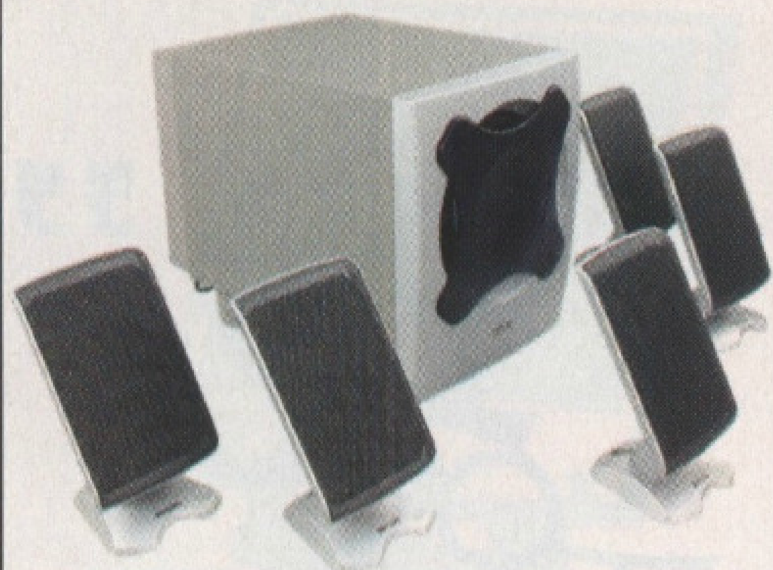


钻石珑芯 ＋ 声色俱"丽" ＝（美丽新视界）^{2}

！锵！锵！明基K791型显示器隆重登场了，特别配备的极品钻石珑显象管令影像锐利逼真，色彩更晰，更亮丽。用它在动感逼真的三维游戏中纵横驰骋，或者放两张喜爱的DVD影碟，体味一下不同响的影音效果，要多滋有多滋。还等什么？网址：www.BenQ.com.cn 明基BenQ享受快乐科技

明基
BenQ

字通讯与外设专家
型垂询服务热线 售前 0512-68251233-2292 售后 0512-68095919
京 010-88516888 上海 021-64279015 成都 028-85436003 广州 020-3890009 武汉 027-87713610 沈阳 024-23960382 杭州 0571-88862925
安 029-5537343 南京 025-3228216 济南 0531-8169214 长沙 0731-4128477 深圳 0755-83870513 哈尔滨 0451-2562402 福州 0591-7112612



厂商：飞利浦电子香港有限公司（PHILIPS）
上市：2002年12月
售价：180美元（人民币价格暂缺）
附件：遥控器
推荐：追求时尚、对音质要求较高且资金充裕的高级玩家
咨询电话：020-87320006转7868

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

飞利浦5.1平板音箱系统



和普通扬声器相比，采用NXT技术的平板扬声器中高频没有指向性，可让我们在较大范围内聆听音乐。音质方面，高档NXT扬声器有较好的中高音表现，但低音效果欠佳，一般需要搭配低音单元进行补偿。平板扬声器最大的优点在于其体积超薄，面积也可大可小，应用范围广泛，小到手机、大到广播级器材，都能看到它的身影。这款飞利浦A3.600/20就是一款应用NXT技术的5.1声道多媒体音箱。


卫星音箱

与普通5.1音箱相比，飞利浦A3.600/20的重量轻了不少。打开包装，各组件排列井然有序，没有拥挤感，这都是拜超薄的卫星音箱所赐。音箱整体呈现银灰色，富有金属质感，不管是卫星音箱还是低音单元，外形设计和内涵都相当有特色：用轻、薄、精致来形容卫星音箱非常合适。音箱正面覆有金属罩，有防磁、保护的作用，金属罩能够拆卸，长时间使用后可取下除尘。

音箱在位置摆放、固定方式方面的设计上非常合理。卫星音箱采用双支架插槽设计，既可横向摆放，也可立式摆放，有利于将中置音箱摆放在显示器上；支架与音箱连接处可转动，能在约90° 范围内调节音箱角度。支架底部有降低重心用的金属块，并预留挂钩孔，意味着我们可把它们挂在墙上。



支架

该产品的低音炮应用了飞利浦特有的wOOx设计，这是一种震膜式设计，在一个方向放置一个低音单元，另一个方向加入一个震膜（这一设计有些类似双极低音技术，但价格上更易于接受）。wOOx低音技术能使低音回放更平滑、自然，只要能很好地控制同步震动，就可得到令人满意的效果。


低音炮

不过，和其他同类产品相比，其低音单元外观一般，并无太多亮点，倒是背后的输入输出部分有些特别。它有3个输入接口，5.1声道没有采用常见的3路输入（前置、后置、中央+低音），而是通过一个9针DIN口接入，这种设计免除了单独操作时的混乱，值得推荐。

飞利浦A3.600/20音箱也可接驳功放等音频输出设备，在5声道输出口旁是供遥控感应器使用的插孔。遥控器上除音量调节外，还有简单的EQ音效（3个+3个），



遥控器

听后感觉效果明显但无过人之处。该音箱所有控制均由遥控器完成，因此对遥控器的保护显得尤为重要。

测试使用最新的SB Audigy2白金版声卡，关闭所有特效及无用的音频输入输出，声卡音量设置在80%处，音箱音量设置在60%～70%处。实测频响范围在40Hz～16kHz之间，wOOx的确有独特之处，下潜深度有保障，表现较当前市售中档产品出色。高频部分令人满意，细节表现尤其突出，《出水莲》一曲让人恍若隔世，鉴于其高频表现，我们建议在使用该音箱时注意调节高频部分EQ，可适量调低。低频部分表现尚可，能下潜，但力度不够，简单加大低音音量会引起失真，看来它并不很适合喜欢摇滚的读者。中频方面的表现则中规中矩。

DVD-Audio是Audigy2为PC带来的新元素，我们认为它非常适合音箱测试：高采样、出色的环绕效果……飞利浦A3.600/20环绕效果不错，灵活的摆设方式也让使用者有更多选择，避免了摆设不当造成的声场失衡。

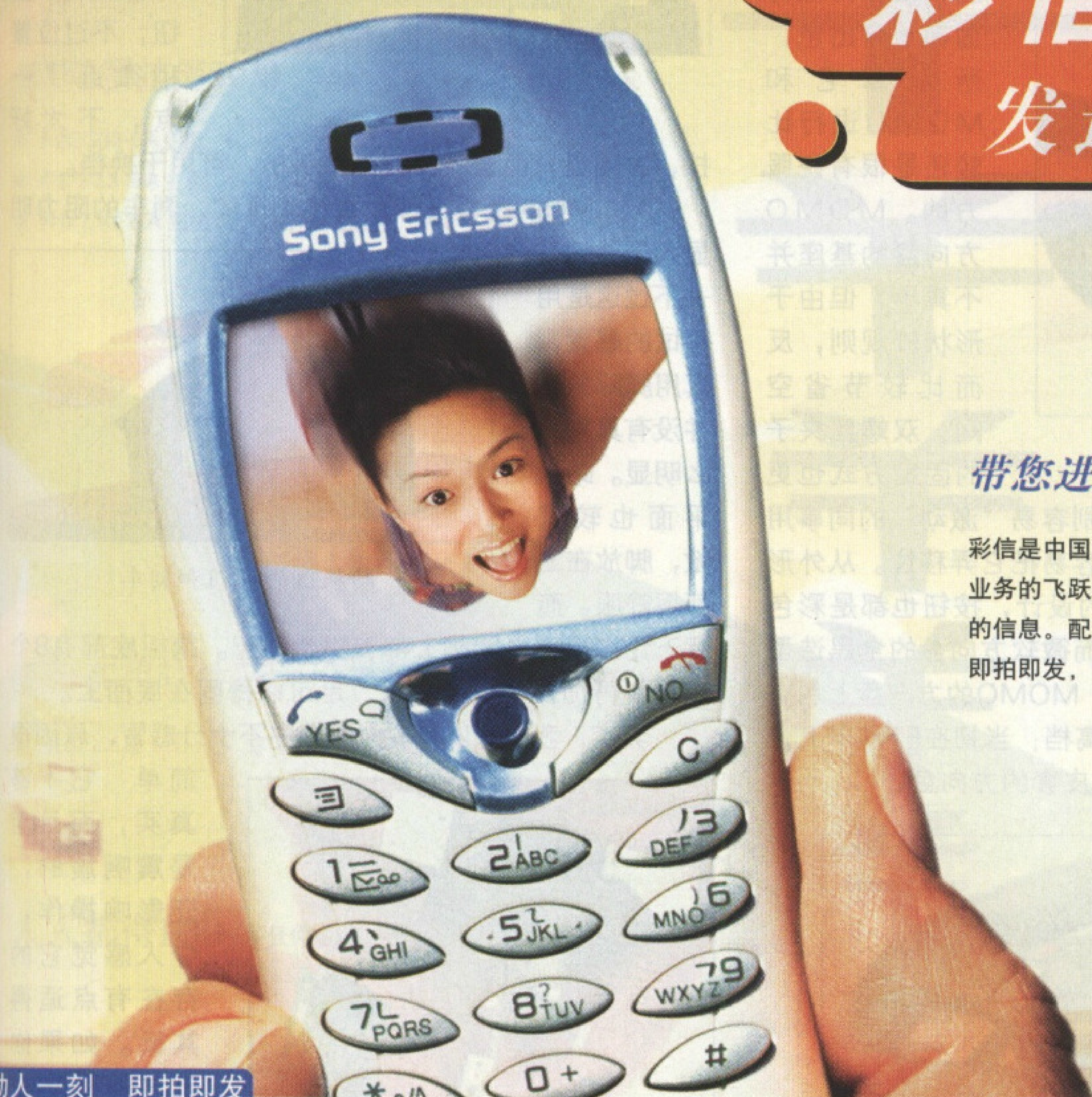
晶合实验室测试联盟
intel. ABIT 升技主板 nVIDIA KINGMAX Western Digital

编辑点评

虽然离心目中的期望尚有差距，但飞利浦A3.600/20精巧的设计还是值得称道的。不过从高高在上的价位看，至少目前恐怕只有那些资金非常充足的用户才会考虑它了。

Shooting 拍摄

Monternet 移动梦网



彩信，发送动人一刻！

中国移动通信彩信业务

现已开通

即拍即发

带您进入有声有色的移动多媒体世界！

彩信是中国移动通信开通的多媒体短信(MMS)业务，是现有短信业务的飞跃，它能随时发送文本、声音、图象、动画等多种形式的信息。配有摄像头的MMS功能手机还可以当作数码相机，实现即拍即发，让您第一时间与亲朋好友分享精彩动人的时刻！

Receiving 接收

动人一刻　即拍即发

手机到手机：如果收发双方都用具有MMS功能的手机，就可以轻松实现即时拍照即时发送。

邮箱到手机：使用普通手机的客户如需发送彩信，可以通过梦网邮箱http://mail.monternet.com向拥有MMS功能手机的接收方进行发送。

手机到邮箱：使用普通手机的客户在接到彩信后，会被临时分配一个以接收方手机号码为用户名的梦网临时邮箱并收到一条短信通知，就可以登录梦网邮箱接收彩信。



中国移动通信 CHINA MOBILE

*彩信业务需要具有MMS功能的手机支持，显示效果与手机屏幕分辨率有关，详情请向手机制造商或中国移动通信客户服务热线1860咨询，也可登录移动梦网www.monternet.com查询。

通信费	信息费	梦网相册	梦网邮箱
0.9元/条，单向收费，接收免费	互联网下载服务另计费，详情请咨询网络服务提供商	免费	免费一年

＊惊喜优惠：现在，彩信业务发两条送一条，赶快发送你的动人一刻吧！



厂商：罗技电子（Logitech）
上市：2002年11月
售价：2500元
附件：驱动光盘、说明书、电源适配器、装饰贴纸
推荐：资金非常充裕的赛车游戏发烧友
咨询电话：021-64711188

炫目度：
口水度：
性价比：



iCat

把一级方程式赛车搬回家

时隔一年，罗技推出了新一代天驹——力回馈天驹MOMO。这是一枚重磅炸弹，产品上醒目的“MOMO”标志就说明了一切；据罗技称，这款产品是由MOMO代为设计的。

MOMO是一家为F1方程式赛车提供零配件的专业厂商，早在上世纪60年代它就开始为法拉利赛车设计方向盘，在这一领域一直处于领导地位。罗技请它来为自己设计产品，可见是下了大本钱的，而且设计出的产品也是专业级的。尽管如此，但MOMO毕竟不是电脑外设厂商，能不能把专业技术很好地应用在电脑产品上，还要看罗技的把握及协调能力。

前不久我们曾测试过微软的方向盘（详见本刊今年第16期“硬件评析”栏目），尽管它不是力回馈产品，但在其他方面都十分出色，所以拿它和MOMO进行比较还是很有说服力的。MOMO方向盘的基座并不算小，但由于形状较规则，反而比较节省空间；双螺丝夹子的固定方式也更稳定一些，记得在以前，个别容易“激动”的同事用微软方向盘玩游戏时，就很容易把它弄移位。从外形看，MOMO采用红黑相间的设计，按钮也都是彩色的，我们感觉有点卡通化；而微软方向盘的全黑造型则更酷一点。值得一提的是，MOMO的方向盘上包有手工缝制的皮套，显得非常高档；当初在F1赛车上，也是MOMO最先开始设计带皮套的方向盘。



双螺丝夹子固定



包有手工缝制皮套的方向盘

方向盘的握感分两部分。一方面是材质的触感，否防滑对于手容易出汗的用户很重要，这方面MOM做得很好，皮质的方向盘握起来稳稳当当。另一方面方向盘的造型、大小、粗细等都会影响使用者的驾驶受，好的设计不易让驾驶者疲劳。由于采用了滚珠轴及动力阻尼统（而非一的弹簧），转MOMO向盘时感觉分逼真，定也很精准。向盘上有6可自定义的钮，不过位稍微远了点，不太按，方向盘背面也同样有两个手柄，可用于换档。



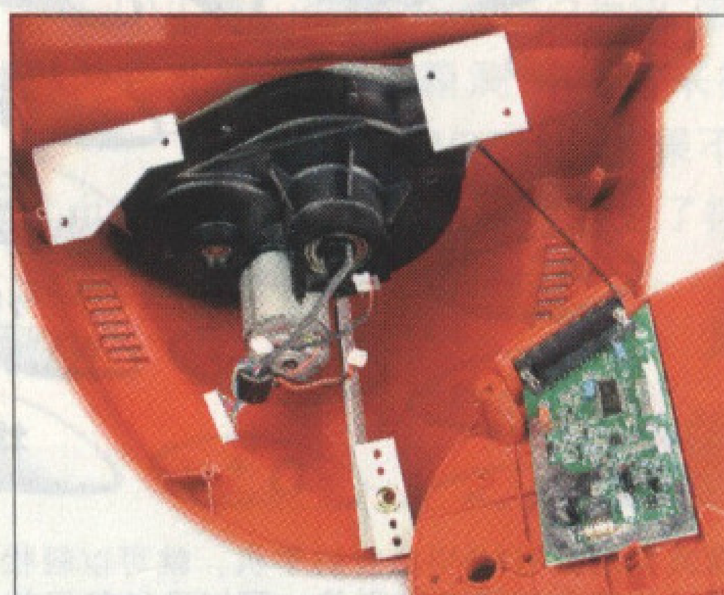
方向盘上的按钮

MOMO的踏板设计也更趋于真实，刹车的阻力显大于油门——不过这是用手试的感觉，真用脚踩的话并没有真车那么明显。踏板平面也较宽敞，脚放在上面很舒服，而且无论踏板还是踏脚上都有防滑凸起。踏板底部有8胶垫，再加上其重量较大，足可以稳固在底面上。



踏板上的油门和刹车

其实，我个人以前对力回馈并不十分感冒，原因简单：它不真实，而且是震啊震的还影响操作令人感觉它存在有点适其反。如果玩过那种坐“小屋子”的力回街机



方向盘的内部做工精湛，结构紧凑，而且线路都是插接的。

（下转26页）



世界级优质板卡供应商

联想走近你 科技走近你

羊年送羊羊羊羊羊羊

得益时机：2002年12月16日至2003年1月24日

变着花样送大礼，让你羊年得益洋洋！

联想QDI新年三重惠送，

贪新厌旧有理！



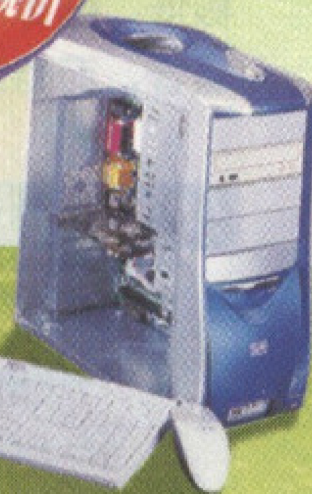


一得

¥188罗技黑珍珠，非你莫“鼠”！

★ P2E/333-6A主板 + USB光电鼠标 ¥838
★ P8/333-6A主板 + USB光电鼠标 ¥898
★ KD7X-6A主板 + USB光电鼠标 ¥768









三得

付出少少¥，就得联想QDI准系统！

★ 别怪我诱惑你，你想要的P2D准系统、BA1准系统、SX5EP准系统全部心跳价推出！（每套准系统皆含主板、显卡、键盘、鼠标、机箱、电源、蓝铂耳麦、DVD-ROM）

二得

正版实用软件三大份，足足多得¥120！

★ 联想QDI显卡加¥5 送 豪杰解霸3000、KV3000、金山词霸

人人都得益 ★ 买任何联想QDI板卡产品就送精美台历一份。



活动详情请查询联想QDI网站：www.qdigrp.com；
活动赠品以实物为准；活动最终解释权归联想QDI所有。

联想(北京)有限公司QDI 中国市场处
电话：(010)82878888转QDI中国市场处
网址：www.qdigrp.com.gb 传真：(010)82876048

各大区联系方法：
华北区(010)82878888 华中区(027)86600188 华东区(021)52896800
华南区(0755)26955888 西南区(028)86200808 东北区(024)23969588 西北区(029)861188

联想 LEGEND www.legend.com

联想QDI主板 联想(北京)有限公司 北京8688信箱 阳光技术咨询热线：010-82879600 阳光网站：www.legend.com 阳光销售热线：800-810-888 手机及未开通800业务地区的用户请拨打电话：010-82879600（需缴纳电话费）



厂商：希捷（Seagate）
上市：2002年11月
售价：1330元
附件：不详
推荐：需要安静的大容量硬盘的用户
咨询电话：010-68714323

炫目度：
口水度：
性价比：



iCat

新一代酷鱼ATA硬盘

今年7月，希捷发布酷鱼ATA V硬盘（以下简称酷鱼V），单碟容量由酷鱼Ⅳ的40GB提升至60GB；9月，希捷推出Serial ATA版本的酷鱼；10月，希捷扩建在中国的工厂并改用新的产品标识（Logo）；11月，酷鱼V大规模进入中国市场。沉寂了很久的硬盘市场最近又掀起不小的波澜，希捷等硬盘厂商的一系列动作令人关注，新的Serial ATA传输模式令人期待，而硬盘涨价又令不少攒机者困惑。由于供货不足，即使有新品推出，老产品恐怕也不会迅速降价，目前较小容量的酷鱼ATA V还未进入市场，市场上较为昂贵的120GB产品出货量也不会很大。

我们这次拿到的产品是120GB的，新的酷鱼硬盘外形与上一代几乎相同，重量甚至还略轻一点，产品Logo也没有更换；不过硬盘跳线图被移到硬盘背面，远离跳线接口且很小，不太利于观察。它继承了希捷独创的液态轴承马达系统，使得硬盘的工作噪声极低：酷鱼Ⅳ已经很安静了，但耳朵贴近时还是会听到微弱的高频噪音，而酷鱼V则只有较低沉的声音，更不容易听见。发热量方面酷鱼V仍然较大，这也是酷鱼系列硬盘常被诟病的地方。

下面还是来看看实际性能吧，测试平台为：P4 3.06GHz（打开超线程），微星6704主板（i845PE芯片组），256MB DDR333，英文Windows XP＋SP1，文件系统为FAT32。我们用西部数据的1200JB（7200r/m，8MB缓存）进行对比：

测试项目		酷鱼ATA V	WD 1200JB
Winbench 99 2.0	Business Disk WinMark 99	14100	19000
	High-End Disk WinMark 99	34500	35500
SiSoftware Sandra 2003		28948	26776

随着单碟容量的提高，酷鱼V的性能有所提升，但还是不如8MB缓存的1200JB，当然后者的价格是很高的。HD Tach软件测试写性能时会破坏硬盘数据，所以我们将酷鱼V作为从盘，在未分区的情况下进行测试。和以往酷鱼Ⅳ的测试情况进行比较，酷鱼V的性能没有明显提高，几乎所有数据的差距都在误差范围内，虽然突发读取时间有了很大提高，但实际使用中还是平均读取时间跟能说明问题。从曲线图来看，硬盘外圈的传输速度不是特别稳定。

晶合实验室测试联盟
intel. ABIT 升技主板 nVIDIA KINGMAX Western Digital

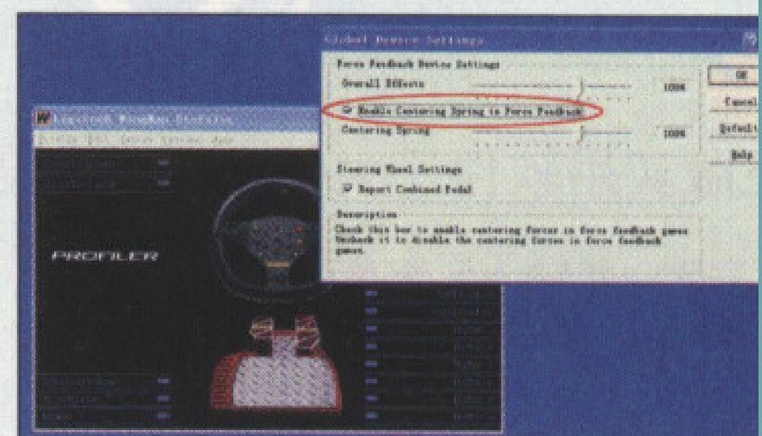
编辑点评

酷鱼ATA V的综合性能不是很出色，虽然比起酷鱼Ⅳ有一定改进，但在同类产品中不是最快的。好在其价格相对不高，具备一定优势，更何况现在硬盘厂商纷纷减少保修年限，返修率极低的酷鱼系列产品能给用户更多的信心。在性能方面，我们期望随后上市的8MB缓存的酷鱼Serial ATA V能有更好表现。

（上接24页）

你就知道电脑上的许多力回馈产品有多无趣了。当然，这种比较并不公平，而且有关力回馈的争论一直是仁者见仁，智者见智的。MOMO这方面做得十分出色，在游戏中，无论是各种路面，各种起伏还是各种碰撞，你都能明显感觉到震动力度和方式的不同，而且驱动中还有不少针对力回馈的设置。

踏板上有一个到方向盘基座的连线，接口是一种类似并口的25针接头。这个接头上又分出一根USB接口用于连接电脑，电源插头则插在踏板上，连接不算复杂，驱动仍然是罗技的游戏设备通用驱动，该程序可以自动识别出MOMO。不过令人费解的是，驱动默认是不打开力回馈的，所以在玩游戏前要作一些设置，需要选中“Enable Centering Spring in Force Feedback”选项。另外，该中文驱动中的很多关键项目都是英文的，希望后继版本能汉化得更完整一些。



驱动设置

晶合实验室测试联盟
intel. ABIT 升技主板 nVIDIA KINGMAX Western Digital

编辑点评

这款力回馈天驹MOMO无疑是力回馈方向盘中的顶级产品，再加上MOMO的大名，势必受到赛车迷的青睐。不过其价格也属“顶级”，但对于超级发烧友来说，一件“利器”是否值得购买，价格恐怕并不是首要因素。



厂商：艾利和（iRiver）
上市：2002年11月
售价：1530元
附件：森海塞尔MX300耳机、驱动光盘、颈绳、说明书、USB连接线、金霸王AA电池
推荐：希望获得较好音质、需要完备功能的MP3播放器爱好者
咨询电话：010-82610963

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 iCat

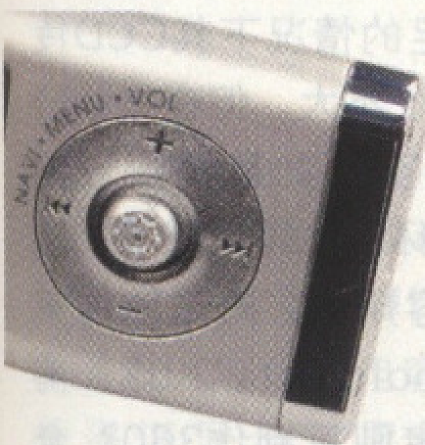
功能完备的艾利和MP3播放器

自从NEC推出D-Cube以来，MP3播放器开始向大容量、但不可扩充的“线控型”发展，韩国著名厂商艾利和（iRiver）最近推出的iFP-180TC正是这样一款产品。这款最近备受关注的产品常被称为“铁三角”，由著名设计公司“INNODESIGN”设计，内置128MB闪存。就如其昵称一样，塑料的外壳是一个很圆滑的三棱柱，有很强的金属质感。它采用一节5号电池，所以体积上要比同类产品大些，其标称播放时间可达到20小时，实际测试也差不多有15个小时，这么长的实际播放时间在MP3播放器中很少见。

虽然iRiver刚刚正式进入中国市场，但产品的本地化工作做得不错，包装上用中文标注了各项指标和附件，并带有详细的中文说明书，很容易上手。它支持MP3、WMA、ASF等格式，试用表明它的确能很好地支持这3种格式，对于用VBR（可变比特率）录制的MP3也没有问题；同时它还能作为闪存盘保存其他格式的文件，非常方便。


森海塞尔MX300耳机

该产品配备了森海塞尔的MX300耳机。森海塞尔是一家非常知名的专业耳机厂商，MX300虽只是其低端产品，但市场售价也要130元左右，这让iFP-180TC增色不少。我们找来一个40元左右的普通耳机进行比较，发现耳机的好坏确实对效果有很大影响，感觉上MX300的细节表现丰富，声音很有厚度，不过低音特别是节奏鼓点略有点闷，但对MP3来说这样的音质已足够好了。


维操作杆

iFP-180TC支持中文LCD显示、循环播放、试听播放、A→B复读、重放、睡眠、滚动显示、均衡器等功能，一应俱全。不过它的刷新式滚动方式不是很利于观察。在操作设计上，iFP-180TC的主要控制采用一个“5维操作杆”，它既可朝4个方向转动，也可按下，因此很多操作用一只手就能完成。其文件管理能力较强，可直接在播放器上浏览目录及文件。

iFP-180TC配备的液晶屏较大，可显示4行文字；背光为绿色，但不是矩阵式背光，而是靠一侧的LED小灯提供光源，虽然亮度较大但不很均匀；由于屏幕面积大，它的菜单和各种功能界面都做得很漂亮，并配有装饰图。带有FM收音功能，效果还可以，不过较容易受障碍物和电磁波的干扰，因为收音天线就是耳机线，由于MX300耳机的线不是很长，对效果有一定影响。iFP-180TC带有录音功能，但可能是由于内置麦克风太小，录制人声的效果一般，不过FM收音的录制效果还不错。



液晶屏显示

可升级固件（Firmware）是iFP-180TC的一大优势，这样产品的性能和功能都可通过不断升级固件来改进。它的管理软件就具备刷新固件的功能，我们拿到产品时iRiver已推出新的1.02版，于是顺利地进行了升级，其后的所有测试都基于1.02版固件。它的管理软件只具备最基本的拷贝、删除、格式化等功能，不能播放歌曲，我们在网上也发现了最新的1.11版管理软件，增加了一些方便操作的功能按钮。



管理程序logo

这款产品采用USB 1.1接口，传输速度较快。另外，和iFP-180TC同期发布的还有一款iFP-140TC，这是一个64MB的版本，除搭配普通iRiver耳机外，它在外观、功能等方面与180TC没有区别，价格大概要便宜200元左右。

晶合实验室测试联盟
intel. 升技主板 nVIDIA KINGMAX Western Digital

编辑点评

iFP-180TC虽不是全能冠军，但的确在很多方面有较突出的表现；综合价格来看，它可以算是最值得购买的产品之一。目前市场上的MP3播放器很多，如何选择，很大程度上只是取决于用户本身的需求和偏好。



厂商：华旗资讯
上市：2002年11月
售价：999元
附件：说明书、驱动光盘、快速入门、保修卡、USB连接线、视频输出线、AA电池×4、皮套（人造革）、挂绳
推荐：初级电脑用户
咨询电话：010-62566688

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 iCat

一款千元以下的入门级数码相机

随着价位的降低和整体图像品质的提升，数码相机市场越来越热。高端市场还是那些传统相机大厂打得不亦乐乎，低端市场则有大量电脑厂商削尖了脑袋往里钻。对于“千元数码相机”这类产品，不能太苛求其成相质量，因为相对于上万元的高端产品来说它只能算是“高级玩具”；而我们需要体会的只是可“随处乱拍”的生活乐趣，更低的价格，更“傻瓜”的操作及更多的功能，才是它们制胜的法宝。



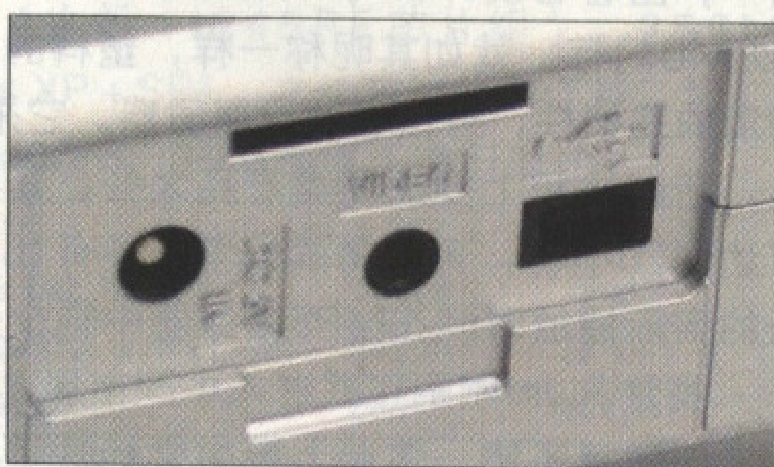
镜头

爱国者A-100正是这样一款产品。初次拿到它时，我们还颇有点惊讶：不同于一般的低端产品，它看起来完全是一副传统相机的模样：银白色及黑色相间的机身、突出的镜头、LCD预览屏、模式拨盘、闪光灯等。总之，乍看起来还蛮像样呢。不过，仔细观察机身的制作工艺则会发现一些问题：接头处不够紧密，模具边缘略有毛刺。相机握感不够舒适，其右侧凸起应该起防滑握柄的作用，但镜头离右侧太近，使得这个握柄不能正常发挥作用，且手指头很容易碰到镜头。相机本身只有190g，但因为使用4节5号电池，总重量就有约280g了。


相机顶部

A-100使用130万像素的CCD传感器，最大图像分辨率可达1280×960。拥有2倍数字变焦、内置8MB闪存、CF卡插槽（Type Ⅰ）和1.6英寸液晶屏（280×220）。以前低端产品大多使用CMOS传感器，其好处是省电且廉价，但致命弱点就是成相质量差，自然光线充足时还不明显，一旦光线不足或在非自然光的环境下，即使有闪光灯也很容易出现大量噪点，甚至达到令人无法接受的程度。从某种角度讲，采用CMOS传感器的产品还不能算是真正的数码相机，而采用CCD传感器的产品才是数码相机真正走向平民的开始。

别太指望数字变焦的效果，它的存在只是“聊胜于无”而已。8MB的内置闪存形同鸡肋，真要是带它外出，


传输接口

这点容量可不够，好在它还具备CF卡插槽，现在128MB的CF卡便宜的也就300元左右。虽然液晶屏的解析度低了点，但有了它取景就方便多了，且不会有偏差。液晶屏很耗电，所以默认状态下它是关闭的。

A-100上用于设置的按钮分别置于相机顶部及后部，比较分散，不利于操作。拨盘的设计比较有意思，上面还专门设置了一个删除照片的选项，不过删除照片至少要再按3次不同位置的按钮，不是很方便。我们认为，有些功能按钮完全可合并，位置也可再紧凑一点。

该产品功能还算齐备，支持Exif 2.1和DPOF——一种可直接打印的格式，支持从内置闪存到CF卡的拷贝，8种文字显示（包括简体中文），5种白平衡模式，还有±1.8的EV补偿。照片通过USB接口导出，传输速度良好。A-100不具备网络摄像头的功能，比较遗憾。

它的拍摄质量一般。光线不足的情况下其CCD传感器的确发挥了威力，照片质量变化不大，但在光线较充足时并没显示出很大优势，甚至不如某些较好的CMOS机型；不过在光线很充足的环境中表现还不错。

随机附送中英文说明书，内容翔实。附送软件有MGI PhotoSuite Ⅲ SE和MGI PhotoVista 2.02，前者是简单易用的图片编辑器，后者则可制作360°全景照片。

晶合实验室测试联盟



编辑点评

和以往同类产品相比，A-100更符合相机的标准，而不再像一个“玩具”。在夜间及灯光下的效果比采用CMOS的产品有较大改善，不过其CCD传感器的质量仍不能令人满意。没有网络摄像头功能实在有点可惜，好在价位还算合理。



厂商：LG电子
上市：2002年10月
售价：暂无
附件：产品说明书
推荐：设计巧妙的大众化产品，适合喜欢尝鲜的普通电脑用户
咨询电话：010-82663366

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

LG「双手神键」

LG最近推出了一款“双手神键”键盘，巧妙地改变了传统的键位布局，其人性化设计颇为引人注目。

“双手神键”最明显的变化，是将定位/编辑键区设置在键盘左部，紧靠打字键区，并设置有一个起定位作用的“基准键位”（↑键）。在普通键盘上使用编辑键区的功能键时，我们要么放弃使用鼠标，要么使用左手，会觉得不便，容易引起手部疲劳，新的键位设置较完美地解决了这一问题。这样的设计还使得数字键区和打字机键区距离缩短，数字录入不再费力。和“F”、“J”键相似，编辑键区也设置了基准键位，方便盲打定位，从这些“小”地方可看出设计上的贴心与仔细。

位于键盘左侧的定位/编辑键区，注意左“Shift”的上方变成了“BackSpace”

定位编辑键区排列成一个3行3列的9键区域，原“Insert”由于使用几率较大，被调整至原“BackSpace”位置。为适应这一变化，不少按键的位置也作出相应调整：“BackSpace”被放置在原“Caps Lock”处；不常用的“Caps Lock”则被挤到右“Shift”旁的角落里。这样的移动参考了击键几率，从使用角度来讲相对科学。此外，“F1”～“F12”和“Power”键排成一列，并取消了中间的间隔，显得比较紧凑。

不可否认，在享受新键位带来的好处时，我们不得不克服巨大的惯性，手总是不自觉地向右方找编辑键；而完成熟悉过程后，我们发现它的确能在一定程度上提高使用效率。

键盘的按键手感变化不大，还是LG典型的“温柔型”：静音、轻柔，有些粘连感。



编辑点评

一场轻轻松松的键盘革命，我们并不需要付出太多的投入，何乐而不为呢？选购键盘时不妨亲手试试感觉。



厂商：艾尔莎（ELSA）
上市：2002年10月
售价：999元
附件：说明书、视频连线、DVI转D-Sub头
推荐：追求高品质显示效果的用户
咨询电话：暂无

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

ELSA 影雷者518 显卡

ELSA影雷者518采用NV18显示芯片（GeForce4 MX440-8×），核心频率/显存频率为标准的275MHz/513MHz。

它采用艾尔莎传统的黑色PCB板，看上去很清爽。它使用了高品质大容量铝电容，显示核心供电和输出部分用料很足，能有效保证显示效果的品质（特别是文本效果）；显存采用MicroBGA封装的三星3.3ns DDR颗粒。影雷者518提供D-Sub+DVI+TV输出。

测试平台为磐正EP-8K3A+，256MB DDR400（CL2）。安装Windows XP英文专业版操作系统、VIA芯片组4 in 1驱动4.43和NVIDIA雷管5 For XP 40.72，测试成绩如下（分数越高越好）：

测试软件/分辨率	1024×768	1280×1024	1600×1200
3Dmark2001SE 330得分	7115	5173	4032
Quake III v1.30 fps	181.9	128	92.9

由于默认频率和NV18公板并无二致，因此影雷者518的成绩与我们以前测过的同类产品没有太大差异，但它的超频能力惊人，核心频率/显存频率轻松提升至360MHz/680MHz，超频后3Dmark2001默认项目的成绩提升至8000分，相当可观。



编辑点评

艾尔莎出色的显示品质给我们留下了深刻印象，同样可观的还有它的价格，这样的情形和ATI原厂显卡颇有些类似。



厂商：清华同方
上市：2002年10月
售价：860元
附件：说明书及保修卡、驱动光盘、耳机、AA电池、USB连线
推荐：重视性价比、对附加功能没有要求的用户
咨询电话：800-810-5546

炫目度：3/5
口水度：3/5
性价比：4/5

晶合实验室 别理我

同方MP3播放器——数码飞天舞

这款数码飞天舞FD160是清华同方近期推出的一款MP3播放器，性价比突出，不仅支持MP3、WMA、AAC格式音频文件播放，也可作为移动硬盘使用。

现在MP3播放器外形向小巧轻薄发展，这款飞天舞FD160秉承这一特色，厚度仅1.85cm，基本不受空间限制，很适合放入上衣口袋。椭圆形机身新颖独特，整体布局以流线型为主；机身采用塑料材料，工艺一般，感觉很像一个玩具，重量也较金属外壳的产品轻了许多。机身正上方是蓝色背光的液晶显示屏，分辨率较低，只能显示有限的信息，没有中文显示功能，使用者无法得知正在播放曲目的名称，这会给用户带来诸多不便。液晶屏下方是呈弧形排列的银白色控制按键，视觉效果不错，但手感一般。



控制键

飞天舞FD160的操控方式较为独特，机身左侧设置了一个被称为“Easy Click”的多用健，类似飞利浦“9X9”系列手机所使用的那种控制键，它可完成开机、关机、播放、暂停、前进、后退等多项功能。“Easy Click”使控制面板精简了许多，更符合整体简约的风格。

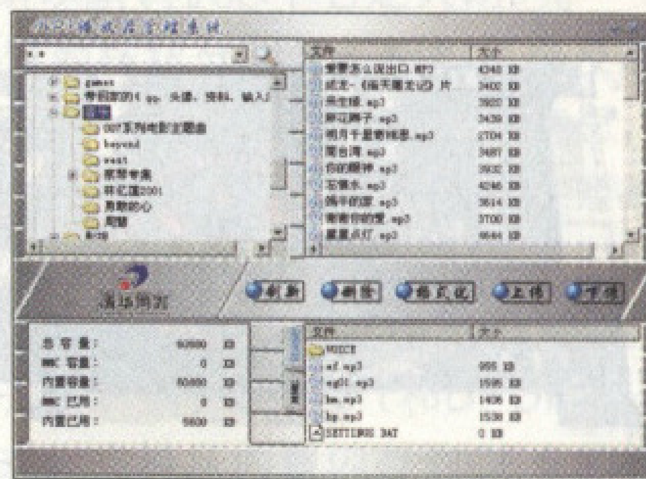
这款播放器内置64MB闪存，能储存约1小时的MP3音乐（采样率为128kbps），或更长时间的录音。它支持从32kbps～256kbps的大范围采样，对于比较流行的VBR（可变比特率）格式的MP3音乐也能提供良好的支持。除常见的MP3、WMA格式的音频文件外，它还支持AAC（Advanced Audio Coding，高级音频编码）格式制作的音乐，AAC也是一种高效的音频压缩算法，有兴趣的朋友不妨去下面的链接看看（http://www.glisp.com.cn/feel/MP3.html）。飞天舞FD160标称输出频率20Hz～20kHz，信噪比为90dB，如果真能达到该指标，应该说是令人满意的。



安装界面

飞天舞FD160使用挂绳一体化耳机，安装、佩戴都比较方便。它需要安装驱动程序才能正常使用，通过USB数据线接驳上电脑以后系统会赋予它2个盘符，其中1个可操作，我们可像普通闪存盘那样对它进行磁盘操作。随驱动盘还提供了“清华同方MP3播放器管理软件”，它让曲目的上传下载更加人性化，当然它并不是必须的，直接文件拷贝也许更加简捷。该播放器文件传送速率维持在220kB/s上下，拷贝大容量文件时，使用者显然需要一定耐心。

我们加载了数首常用的测试歌曲，试听这款MP3播放器，结果令人满意，中高音回放效果不错（同档次比较），低音略显混浊但尚可接受。FD160具备简单的均衡器调节，包括流行、古典、爵士、摇滚、普通5种模式，提供给不同偏好的乐友选择，实际使用中不同模式的区别并不很大，主要原因应该是耳机较弱。



MP3播放器管理软件

FD160还具有实用的录音和复读功能，可帮助学习语言，平时也可作为一种娱乐方式和朋友共享。由于录音时采样率较低，产生的文件很小，因此可以录5个小时（64MB）。

这款播放器为未来的升级作了充分考虑，可使用MMC卡来扩充播放器的容量。大家在购买MMC卡时应特别注意兼容性问题，清华同方推荐使用SANDISK、SCANDISK等品牌的产品。

晶合实验室测试联盟



编辑点评

清华同方的这款产品显然注重的是性价比，在功能上并没有重大突破。液晶显示屏显示能力弱是一大缺憾，还好并不影响使用，成本的降低也给用户提供了实惠，预算紧张的朋友可以考虑一下。



年终专稿：预言2003

■本刊编辑部

“《大众软件》记者组的人都是神仙。”有同事曾经在恩济大厦那台摇摇晃晃的电梯中这样对我说。不要误会，该编辑此刻没有半点拉拢客套的意思，我甚至能感受到其牙缝中吹出的冷飕飕的风。究其原因，除了当时她长智齿之外，平时记者组的座位总是坐不了几个人，也是实在让她嫉妒得牙痛。

记者组的人数，大家可以从刊首的名单上看到，5个人。但除了重大会议活动和杂志出刊前夕，记者组人能够凑齐的时候很少（Walker请客的那次除外）。所以经常有同事或者读者问我：你们这帮废柴平时到底都忙些什么啊？一天到晚不见人影，一定过得很爽。哪像8神经、Suki等一干小编，一天到晚勤勤恳恳。所以，请客赔罪！

忙得不见人影，的确是事实。不过记者组的小记们可从来没有轻松过。上次说过忙碌的工作和生活已经毁坏了记者组过去的潇洒形象。这几天，又有人的健康遭到了破坏。为了维护他一贯的恶劣形象请原谅我不予曝光让大家同情，但可以告诉大家忙碌的原因，就是为了2002年度的最终盘点。尽管2001年已经有过经验，但记者组众人仍然被艰难的资料收集和采访工作折磨得快要发狂。有的时候我甚至自问，为什么要把这么多公司在一年内的活动得失调查得那么清楚。不过当从英特尔的多线程芯片发布会回来之后，我再次深刻感觉到IT科技对于我们生活产生的根本性推动。这些变化是怎么产生的，为什么是发生在这一刻，将来又会发生什么？最重要的，对我们普通人的生活有什么影响？当这些疑问出现在业务讨论中，所有精神萎靡眼睛通红满肚子牢骚的人都默然不语。我们都清楚这些事情对读者的意义、对《大众软件》的意义。这就是为何我们必须把技术乃至市场等方方面面的过去、现在和未来展现给读者的原因。

司马平安经常和我说：你拥有的力量越大，你承担的责任也就越大。我非常赞同这一点。

所以，我们责无旁贷。



软件：正在成熟的新亮点

回顾这一年的软件产业发展，发现我们所处的大环境并不乐观，目前国际信息产业所呈现出的仍是不甚景气的局面。然而中国作为一个人口大国，向来会有自己独特的发展势头，软件产业在2002年的表现更是如此。在本年度全国软件与应用学术会议上，中国科学院杨芙清院士强调：Internet的发展和社会信息化的推进，将会给我国软件产业带来前所未有的机遇。此言一语中的，中国软件市场最有吸引力的地方仍在于其潜在的消费能力，网络与信息化给你的印象也许是身边的朋友一个个都开始试着去了解、学习电脑，而在宏观上则有着完全不同的结果，共同的需要汇聚成一股洪流，我们无法去判断这会为整个软件行业增添多少的消费市场。曾经在20年前我们就宣告自己的软件业站出来了，而20年的发展结果却是令人担忧的差距；但从2001年开始到如今，我们终于看到了这个行业的潜在发展力，加速度已经开启，我们确实迎来了“前所未有的机遇”！处于这个加速发展的趋势下，有理由相信2003年的中国软件舞台将上演更为精彩纷呈的剧目，你我作为观众身在其中，也不免要随着剧情哭笑嗟叹一番了。当然“纷呈”并不表示着不可预测，未来一年的发展趋势不少已初现端倪，我们将其归结为以下3点。

一、*软件产业范围延伸*

软件产业的发展，一直存在着“大即是美”的说法。在这样的思路下，尽管我们喜欢Winamp的简洁，却不得不看到Winamp3的出台；尽管我们希望ACDSee System公司进一步精细化其看图功能，但仍不可避免地见到了它自身业务的膨胀。利用已有的稳定客户资源，开展新的利润渠道，也许是不可避免的商业化运作趋势。从我们广大用户的角度讲，通过已经习惯的软件或软件厂商，也可得到更为综合的信息与服务。微软中国副总经理陈国桂在接受本刊采访时谈到：“信息产业使广大消费者开始探究技术产品所蕴含的真正价值，从而迫使各企业争相研发具有真正吸引力的产品和服务。”这也许是软件产业多向发展的更深层次原因。我们认为中国软件产业将在2003年呈现出网络化、服务化及跨行业化的趋势。

（1）网络化


微软中国副总经理陈国桂。

网络的发展直接推动了整个软件产业的进程，而反过来，软件产业也必定会呈现出网络化的趋势。目前国内网络多媒体平台标准逐渐开放，宽带的建设与应用也日益成熟。生于宽带时代的你我，可能也会渐渐不再停留在满世界找东西下载的阶段，我们可以利用宽带获取更多的信息与服务。如此看来，网络业务背后的巨大利润已经呈现，这无疑将极大地推动软件产业网络化的趋势。2003年这方面我们认为值得关注的一个是网络媒体信息领域，另一个则是电子商务领域。

国外的网络媒体信息产业已经有了较长时间的运作，AOL（包括被其收购的ICQ）、MSN、REAL和APPLE等，都是这方面较成熟的典范。国内也有腾讯、3721等公司迈出了较早的步伐，但从其经营的业务范围来看，仍处于比较初级的阶段。此次微软借MSN 8发布的机会，试图寻找合作伙伴打开中国市场，不管在下一年度其计划是否会实现，我们相信这对业界都是一次不小的触动。也许来年的某一天，我们就能享受到类似MSN的整套服务大餐了。另外随着宽带建设工作的进一步展开，基于流媒体的视频点播、网络教学等都是炙手可热的新利润点；国内的豪杰等公司已经较早开展了这方面软件的开发与销售，相信在下一年度中，会有更多的厂商参与到这个新的市场中。

至于电子商务领域，会在原有技术基础上进一步发展，我国的电子商务尚处于起步阶段，电子商务工程软件有广阔的市场空间。同时，出现在手机等通讯设备上的软件，将为电子商务创造新的盈利点。

（2）服务化

服务化首先是与网络化不可避免地联系在一起，实现利润的方法并不是通过软件本身的销售，而是对基于软件之上的服务进行收费。腾讯QQ在这方面有着较多的实践经验，如果把游戏也归入广义的软件业，目前风行的在线游戏无疑也是一大热点。随着网络化趋势的进程，将出现更多的服务项目。肯定有不少朋友对网络服务如远程辅导等早有领略，但相信下一年会有更多的朋友接触到，而服务的种类也会更多更广泛。

服务化的另一来源在于软件生产厂商对企业用户的重视程度不断提高。“由于计算方式在我们所生活的这个世界中无时无刻不在发挥着作用，因此，大家都有责任确保我们的系统具备实用性、

可靠性与安全性。”陈国桂如是说。我想这样的话也适用于操作系统外的一切企业产品。不少国内厂商已经走上企业应用的产品开发道路，在新的一年中，服务化的趋势不可避免。

（3）跨行业化

这是软件产业扩张的一个必然趋势。新的技术会带来新的利润点，而此利润点则直接会吸引软件产业的注意力。我们看到国内的金山公司已开始发布其针对手机及PDA开发的金山词霸，其他嵌入式软件产品也层出不穷；总之，软件将不再局限于普通概念的PC之中，其产品形态随着其所在行业的丰富化而渐趋多样化。此外从近期发布的Windows XP Tablet PC Edition及Windows XP Media Center Edition来看，这两款操作系统的硬件专用化程度很高，微软已经试图通过软件影响硬件的行业标准。

对于普通的个人来讲，由于有了软件在各方面的扩展应用，我们的生活将变得更加丰富多彩。你可以在手机上或PDA上使用到更多的软件，而生活其他各个方面，由于嵌入式系统及软件的开发，将有着更为智能化的体验。同时一些软件因功能扩展将趋向于“大而全”，可能会遭到不少异议。其实对一个使用者来讲，最关心的是这个软件到底有没有提供实用的添加功能，所以对其评价的褒贬主要取决于个人需要。至于软件与硬件的捆绑设计，也许会使你的生活变得更便捷。

二、*政府采购推动企业软件正版化*

在过去的两年中，政府采购渐有增强之势，而且其采购方向对国内软件产业已经形成了一定程度的影响。在对金山总裁雷军进行采访的过程中，他谈到：“应该说近两年政府的软件采购会形成一个很大的市场，各种类型的软件都会涉及。我们认为政府采购只是中国软件正版化的一个开始，由此带动的企业正版化会开发出一个非常大的市场，中国软件市场的巨大潜力正在慢慢地显现出来。”而求伯君也曾说过：“政府采购是一个先导，它随后带动的将是整个企业用户、事业单位对正版产品的需求，那时候我们将与更多的竞争对手共分一杯羹。”



金山总裁雷军。

仔细分析这段时间的政府采购行为及其影响，我们不得不承认金山是看准了市场的去向。即将来临的2003年，应当是两年来政府采购最终促进正版化成果逐渐出现的一年。从另一方面讲，由于有了这几年企业软件化应用的实践，这一正版化进程也完全有其实现的用户基础；我们看到随着网络的发展及企业竞争激烈程度增加，已经开始有越来越多的软件在中国的企业中出现，这些软件不再局限于财务方面，也不会仅来自于ERP，而逐渐包括了安全、办公等个多方面。而国内的软件厂商，也分别采取了合作、销售等各种方式开展自己的业务，同时与其竞争的还有不少国外的厂商，如SAP、Oracle等。如此供需相配合，必将推动企业自动化的进程，同时其使用软件的正版化程度也会逐渐增加。对于个人用户来讲，这并不仅是一个用来作谈资的话题，实际上企业正版化只是一个开端，在软件产业逐渐习惯于正版的利润之后，个人用户并不是一个盗版的死角落。

但是，中国企业的软件使用仍处于开始阶段，其水平还不 算太高。这也恰恰说明这个市场颇有潜力，在这个阶段的相关软件厂商可能仍会大部分采取粗放型的类似“圈地运动”的销售方案，而在无原则杀价、对服务质量不重视和对用户轻诺等精细的方面不会有太多改进。

三、*操作系统之争：Linux与微软视窗*

最近微软已结束拖延了不少时间的垄断官司，与美国司法部达成和解方案，这或许预示着只要微软愿意，仍可利用其操作系统的优势向其他领域扩展。微软公司董事长比尔·盖茨先生在接受关于开展新业务的采访时曾强调说：“并不是因为有必要才这样做的，我们纯粹只是因为太喜欢编写软件。只要一想到优秀的软件能对提高人们的生活水平有所帮助，马上就会对那些新业务跃跃欲试了……我们仅仅是因为有机会通过软件的力量来改变些什么才决定去做，并不是因为资金充裕才开始去做的。”但也有一些分析家认为，比尔不断对新业务的开发还是建立在其操作系统的强大后盾之上，使得相关产品可以卖到较高的价钱。在新的一年中，微软将在中国推出Windows Powered Smart Displays（Windows智能显示设备，能够应用于从办公桌面到家庭房间的各种场所）以及Windows XP Media Center Edition（媒体中心版）的新型PC产品。这两样产品出自微软中国对未来这样的预测：“将有超过50%的家庭娱乐系统提供类似PC的功能。”正如前所言，由于其操作系统被广泛应用，这样将间接影响到硬件标准的设置，人们对微软视窗的依赖可能会进一步增强。

Linux的存在是对微软的唯一威胁。据专家预测，微软并不一定能在新的一年中保持上年的操作系统销售额。Linux由于源代码完全开放，具有高效性和安全性，价格方面更占优势，本身已在服务器端占领了不少市场份额。近几年又由于政府方面越来越鲜明地支持Linux的推广，加之IBM等公司越来越重视基于Linux的产品，Linux目前在中国的情况已可用“异军突起”形容。相信新的一年，在多方面因素的共同推动下，Linux操作系统将会有更多的研究，市场占有率也会进一步提升；但可以肯定的是，绝大部分的个人使用者还是会在视窗系统下操作电脑。无论如何，一个用户最后决定是否选用Linux操作系统仍取决于产品的质量、技术与今后服务，此外用户的实际情况也是重要的参考项目之一。

网络：继续探索成功之路

过去的一年虽然说不上轰轰烈烈，但对于互联网产业来说，在这个高速发展的时间之内不断地前进，且有了发展的土壤和水分，人们纷纷关注着这个在身边出现了十几年，正在蓬勃着的产业。当我们走入21世纪以后，互联网的发展速度就不能再以个位倍数来计算了，当互联网经受过泡沫，经历过金融风暴，体验过纳斯达克大跌……之后，它正在摸索着一条属于自己的道路，这是任何一个产业所不能给予它方向选择或道路指明的。而在中国，它更加具有着我们自己的特色，互联网业伴随着中国经济的发展而澎湃、激荡着。2001年的中国互联网产业为中国创造了70亿人民币的市场产值。2002年，在中国经济的推动下，在中国已经有了近5000万网民和更多关注的目光。2003年即将到来，让已经加入世贸组织的中国经济又在变动自己的脚步和角色，而给出互联网这个产业是更多的空间和希望。21世纪的第3年，我们又能在这样一个普通的新年中看到或感受到些什么呢？据信息产业部电信管理局局长狎金生介绍，信息产业已成为中国经济建设领域的第一大产业。截至2002年9月底，中国互联网用户数量已达5435万，WWW网站有8万多个。目前，中国互联网上电子商务、远程教育及电子政务等各类新业务系统层出不穷。我们关注的几家著名互联网企业也对马上到来的2003年有了自己新的目标和奋斗方向。

一、*企业盈利、网民受益*

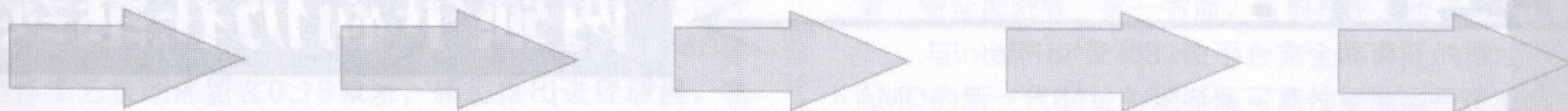
全球华人社群中最大的中文媒体和网络服务公司新浪网（Sina.com）（Nasdaq: SINA） 在今年盈收情况良好的情况下，准备在2003年进一步巩固他们不错的经营形式和盈利态势。新浪总财务长曹国伟表示：“即使因时值广告市场淡季导致我们对本年度营收为预估时持保留态度，公司仍然又缔造了年度稳定成长的佳绩。”“我们的多元化收入策略已使得包括无线短信在内的收费性服务所产生的营收有快速且稳定的成长。”可以见得明年的新浪除了会加强盈利较好的SMS短信业务之外，还会激增对无线网络、无线上网短信这一块的投入，当然他们的广告收入仍然会继续增加新的盈利方式和盈利点。曹国伟还表示：“更重要的是，我们于营收成长同时，并能进一步地减少支出。我们已是连续第4季使净亏损试算额较上一季度减少了22%甚至更多。此外，公司的毛利润破记录地达到了52%，遥遥领先业界其他竞争对手。显示出藉由其业界领导地位，新浪亦拥有获利较高的商业经营模式。”


新浪CEO汪延。

新浪总执行长茅道林表示：“身为市场领导者，新浪在扩张收入规模与市场占有率的同时，也顺利地进一步改善其运营效率，缔造高毛利润与低净亏损的佳绩。新浪管理团队于本季度在许多方面均有划时代的成就，其中包括与中国足球队发展独家合作关系，成立新浪企业服务（Sina.net）及新浪热线（SOL）作为新浪发展技术——媒体——通讯平台策略的基础。要透过跨媒体与收费性的服务，逐渐地新浪将成为中文资讯网络增值服务市场上的领导者。”

新浪给我们的感觉永远是沉稳前行，没有过大的变动或停下脚步停滞不前，无论是大集团的利益还是小顾客群的习惯，他们都尽量满足。而他们的发展带给普通网民的无疑是更多的方便快捷，是更加丰富多彩的内容。

国内另一家知名的网络公司——搜狐网在前一阶段展示了他们已经进入全面盈利的情况，并且表示他们会在2003年继续保持这种良好的态势。在当时，搜狐董事长兼CEO张朝阳以及搜狐公司的COO古永锵曾向记者表示：“我们简单的用2C去描述我们的业务，一方面面向企业客户（Customer），一方面面向消费者（Consumer），两方面都有互补的背景。我们先将企业客户定义为面向广告的业务。在这一点上，搜狐因为瞄准中国市场，没有跨领域做其他的方面，我们一直对国内的客户非常看重，从我们的业绩也可以表现出来。我们现在国内的客户已经成为我们总体客户的84%，比去年的61%提高不少。我想在明年会继续下去。除了跨国公司跟国内公司增长速度不同以外，在其他的行业中也可以看得出来，现在很多的消费者行业都在我们搜狐做推广。现在5000多万的网民已经成为核心的人群，所以很多消费品、汽车行业、银行都选择互联网作为推广的平台。另外我们在广州推出的.NET华南版，我们现在已经有了2万多个中小企业利用中小企业的营销平台，所以增长率是非常高的。”“还有一个高兴的事情，就是本周一，美国以及欧洲的一



些大型的基金会将投入大量资金入股搜狐。他们的选择是因为我们的业绩一直在好转，而华尔街的大势不是特别好，他们对美国股票的关注度开始下降。我们在第2季度达到现金流盈利，并且今天达到全面盈利。他们几家之和已经达到搜狐股份的20.35%。”这些令人激昂的语句虽然在鼓励着搜狐的员工和用户，也同样让中国的互联网感觉到一股新鲜的力量，就如同张朝阳在“十一”期间攀登四姑娘山一样，希望搜狐网络公司在2003年也能攀一个新的高峰。

虽然搜狐的张朝阳去爬了山、拉了一批人做了“SOHU时尚之旅”……但他们希望让自己在年轻人中占据更多的空间，能够把握这批人的心。也许这就是一个公司发展的另类目标和方向吧。

因为收费邮件而走向全盘收费服务模式的263网络集团也表示会在2003年坚持走自己的路，继续加大对收费邮箱的投入，和对短信增值业务的关注。2002年时的惊天举措，263全面对当时占263用户最多服务的邮箱业务进行收费时，有那么多的人跳起来大叫“不行、不可以”、“违反规律、打倒收费”，可叫喊仅是叫喊，很多当时信誓旦旦说再也不用收费信箱的一大批人，都甘心情愿的花几十元钱购买了信箱。2003年，263集团会为这些增值业务增加更多不同种类不同形式，可以吸引更多点击率和付费用户，而网民们也会得到更加多样的服务。

二、小型网站纷纷崛起

大型门户网站在几年之内的崛起并不是偶然，而是在他们还是雏形时就奠定了良好的基础，例如新浪网的前身就是以体育论坛而闻名的四通立方，而现在很多著名的网络业界人士当时也是在这里灌水、拍砖的一批人。而今小型网站因为各种费用的下降和各种条条框框约束的减少，他们也如雨后春笋一样一批批开始运作，有些甚至是从私人网站建立起来的，并且他们的种类丰富让很多人都始料未及。

很多生活化信息化的网站就收到网民的欢迎，例如：生活咨询网、地图查询网、美食网……甚至一些方便的图片网、音乐网等网站都从小规模开始一步步地走到了圈钱、驻扎写字楼……变成形式化、规模化的各类网站。他们的发展得到了“点击率”的认可，得到了“眼球”的关注，所以2003年更多这样的网站会蓬勃而出，网民们也会有更多的可挑选余地和更多样门类的网站可以浏览。

三、网民结构变化

女性互联网用户上升。美国洋基集团（The Yankee Group）在一份研究报告中指出，在今后一年中，美国的女性网民将在互联网消费群中占据主导地位，她们的数量将有可能超过男性网民。吸引女性的注意力（以及她们的钱包），对于那些希望在大动荡时期幸存的网上零售企业来说至关重要。而在中国，这一事实在逐渐接近，越来越多的女性在网络上游弋自如，CNNIC在2002年的报告也显示出了这一变化。



搜狐董事长兼CEO张朝阳。

总的来看，中国的网络发展还需要一定的时间与空间，今年传出的种种喜讯，给无数正在业内忙碌着的工作者建立了信心。时至年末，他们正准备着将2002的点点宝贵经验发挥在未来的一年里。因此，2003对中国的网络发展来说，虽然不会像泡沫汹涌时那般波涛滚滚，也不会似泡沫炸开时那样苟延残喘，但它却一定会从那无畏的激进与无奈的彷徨中冲出自己的道路。因此，2003年对中国网络来说应该是稳步发展的一年。

硬件：两强争霸仍在继续

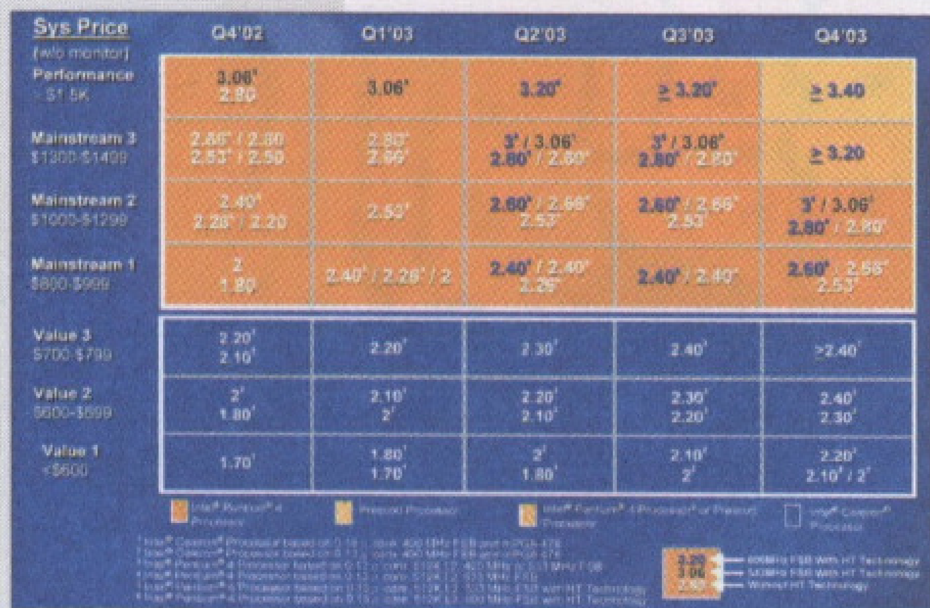
关于硬件的话题实在太多，无论是主板市场的纷繁芜杂，还是液晶显示器降价大战的轰轰烈烈，又或是移动存储器的异军突起，都值得大书特书。但毕竟篇幅有限，这里我们只选取关于处理器/芯片组和图形芯片市场的一些片断，让大家了解一下明年的发展趋势。因为处理器/芯片组和图形芯片在技术方面发展最快、市场竞争异常激烈，同时对PC的硬件架构影响也最大。

一、CPU与芯片组：64位大战前的“寂静”

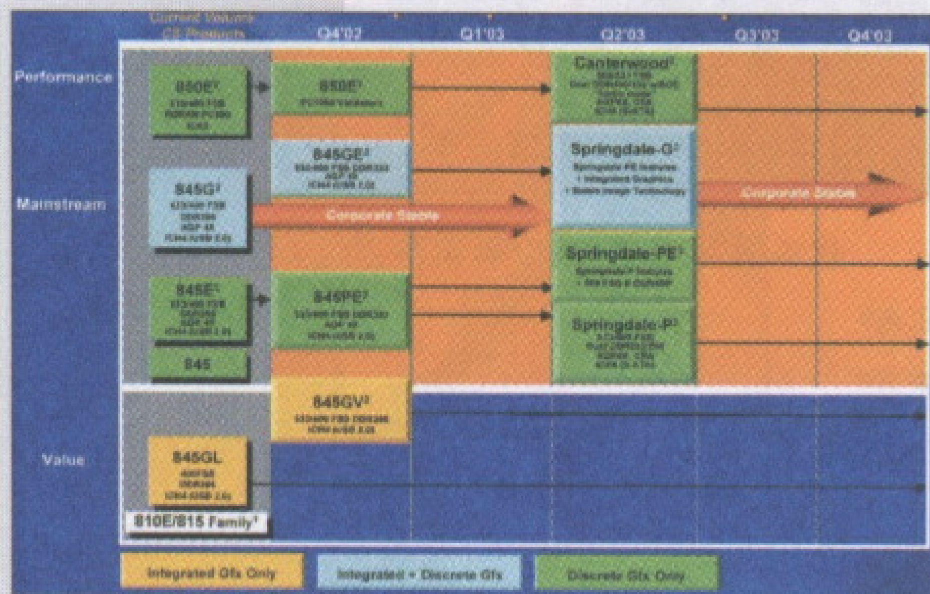
Intel——地位巩固，按部就班

不管你是否喜欢P4，在Intel和其众多支持者的合力推动下，P4平台在2002年真正成为了市场主流。

Intel今年新品推出速度很快，从年初的2/2.2GHz到年底的3.06GHz，不到1年时间处理器的运行频率就被提高了1GHz，这在过去几乎是不可想象的。凭借频率上的巨大优势（系统前端总线速度也有提高）和周边厂商的支持（连官司缠身的VIA都在不断推出支持P4的芯片组和主板），Intel把其竞争者远远抛在后面，取得了领导地位，因此在市场运作方面游刃有余。精明的Intel抛弃了过去支持的Rambus，不断推出更高规格、支持DDR内存的芯片组，并通过几次大幅调低P4处理器的价格，使得P4+DDR平台很快普及开来。不过，最近一年多Intel频繁推出换汤不换药的“改进型”芯片组以“鼓励”用户升级，这种做法使主板厂商和最终用户都颇有微词。



Intel处理器发展蓝图。



Intel芯片组发展蓝图。

从一份最新的Intel产品发展蓝图来看，如果不出意外，明年的主流Intel平台仍将由P4唱主角，但频率增长速度有所减缓，而FSB（Front Side Bus，前端总线）则会进一步提升至800MHz；在低端市场，采用0.13微米工艺、400MHz FSB的赛扬处理器将是Intel的主推对象。这些CPU对应的主板还是现在采用i845GE/PE和i850E芯片组、Socket478的主流产品，也就是说至少到2003年第一季度结束，大家暂时不用继续“跟着Intel”换主板了。

在桌面处理器方面，2003年年初的主流产品将是2.0（400MHz FSB）~2.4GHz（533MHz FSB）的Northwood P4，而最高端的处理器则是上个月发布的P4 3.06GHz（533MHz FSB，支持超线程技术）。

到了2003年第二季度，Intel将推出支持800MHz FSB的Northwood P4 3.2GHz。其实Intel本来计划过推出667MHz FSB的P4，但考虑到明年AMD的Athlon 64将使用800MHz的FSB，为与之抗衡，P4的FSB干脆直接从533MHz跳到800MHz。这一系列P4的最低频率会是2.4GHz，均支持超线程技术，虽说频率不高，但FSB频率的提升会相应增加带宽，加上超线程技术，处理器性能会有一定提高。

不过，系统前端总线提升的同时，内存带宽也需要有相应提升，这样才能全部发挥出处理器的性能。2003年第二季度，在推出800MHz FSB P4处理器的同时，Intel还将发布新的Canterwood和Springdale系列芯片组。其中Canterwood定位于高端，将支持533/800MHz FSB、AGP 8×和双通道DDR333/400 ECC内存，内存子系统瓶颈将大大减小，同时新的ICH5南桥将提供对串行ATA支持。FSB 800的P4处理器能更好地发挥出潜力。Springdale面向主流市场，包括P、PE和G这3个版本。前两种实际上是845PE的改进型，Springdale-P在845PE基础上加入了对AGP 8×和串行ATA的支持，PE则更进一步，能够支持800MHz FSB和DDR 400内存，Springdale-G是一款整合芯片组，在Springdale-PE的基础上集成了图形核心。这4款产品将是2003年Intel的主力芯片组，它们的寿命应该会延续到2004年。

从2GHz开始，赛扬改为使用Northwood核心，年初的运行频率会是2.1~2.2GHz，到2003年末会超过2.4GHz，遗憾的是其二级缓存仍然只有128kB，性能会大打折扣。我们估计，如果AMD的Barton核心Athlon XP或Clawhammer核心Athlon 64处理器能按时上市（见后面AMD部分），赛扬恐怕无力与之对抗，Intel很可能调整400MHz FSB的P4处理器定位，让它取代Northwood赛扬在中低端市场上的位置。

现在，掌握了主动权的Intel就像一只悠闲的大象，按部就班、不紧不慢地沿着自己的预定道路前进，只是不知AMD的大锤（Hammer）能否像3年前的第一代Athlon那样惊醒Intel的美梦。

AMD——流年不利，蓄势待发

2002年，AMD走过了一段颇为困难的日子。本来

年初时，Athlon XP处理器凭借出色的性能和很高的性价比，成为Intel P4的强劲对手，可随着Intel发布Northwood核心P4，其运行频率和实际性能都有了大幅度提升。而AMD由于制作工艺长期停留在0.18微米，新品推出进程缓慢，在CPU频率大战中力不从心，被Intel远远甩在后面。其实频率还只是一个方面，Intel通过年中的几次处理器大降价，同时将P4全面转向DDR平台，从而将整体价位降了下来，并辅以极为强大的宣传攻势，使得P4平台迅速成为主流，这对于一向以性价比著称的Athlon平台来说是致命打击。眼看着Athlon XP和Duron逐渐失势，无可奈何的AMD只好寄希望于明年的大锤了。

前不久，AMD公布了其全系列处理器的2003年发展蓝图（Roadmap），并宣布采用AMD Athlon 64作为该公司未来一代处理器的品牌名称，取代此前一直采用的开发代号Clawhammer。从这份蓝图上我们可以看到，AMD在2003年上半年以后的全线产品都将采用0.13微米（Duron除外），在桌面处理器市场上，高端将以新的64位Clawhammer核心Athlon 64为主，它将会在2003年第一季度露面，起跳速度为3500+，下半年逐渐过渡到0.09微米工艺，到年底AMD会争取将它的速度提升到4000+以上。

主流市场则是新的Barton核心Athlon XP打头阵，它将在明年第一季度大量上市，采用更为成熟的0.13微米工艺，不仅采用更高的333MHz FSB、集成512kB的二级高速缓存（与Northwood P4相同），起跳速度也会从3000+开始，性能将比现在市场上的Athlon XP（二级高速缓存为256kB）有不小提升。据说现有支持333MHz FSB的AMD平台主板（比如KT333/KT400等）将能正常使用Barton处理器（可能需要升级BIOS），也就是不用更换主板就可以升级到2GHz以上的AMD平台，这对AMD的用户来说当然是好消息。

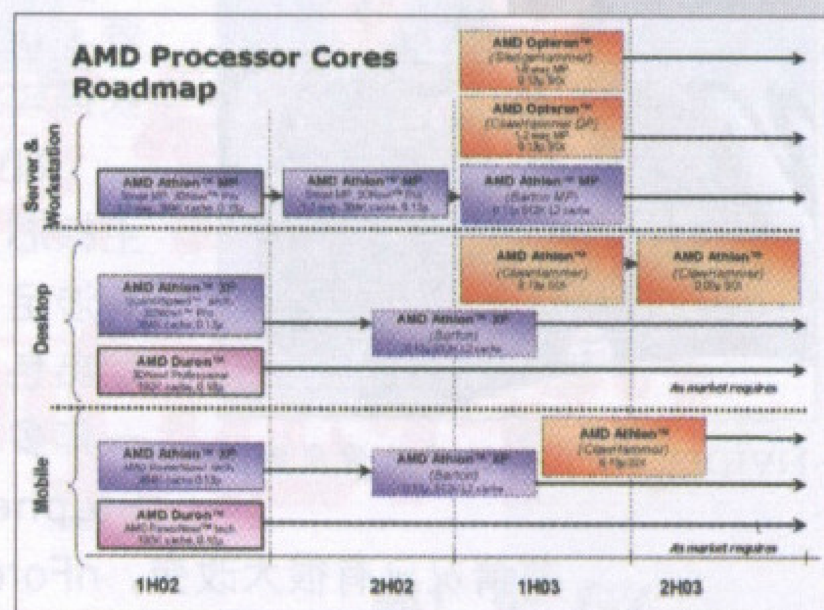
至于Barton核心Athlon XP和Hammer核心Athlon 64间的换代关系，AMD计算产品部的副总裁兼CTO Fred Weber（韦富达）先生说："AMD按照产品的竞争力来逐渐淘汰产品，产品淘汰周期一般为18～20个月。由于AthlonXP产品有着非常优秀的基础架构，在未来两年内它会以非常成熟、合适的架构带来优越的性能，所以我们在2003年到2004年还会根据市场需求来提供相应产品。"他还表示，Hammer处理器刚推出时面向高端，但随着AthlonXP竞争力的逐渐下降，Hammer处理器会逐渐填补这块空白。看来这种第7代向第8代处理器的过渡有些类似五六代之间的过渡，AMD采取的策略是看市场的实际需求。2003年初即使Hammer平台按时推出，到年末AthlonXP也不会很快被淘汰。

至于低端市场，如果市场需要，一直很受低端用户青睐的Duron处理器寿命将延续到2003年末。只是要进一步提升Duron的运行频率，0.18微米的工艺估计不够用了。移动处理器方面，AMD的产品线分布与桌面市场基本一致，只是改成了相应的移动型产品，但发热量恐怕是AMD需要解决的首要问题。

在服务器和工作站领域，AMD在2003年的重点产品将是X86-64位架构的Opteron处理器，这也是它与Intel竞争最重的砝码。

Fred Weber先生解释说，AMD之所以将未来的重点放在64位处理器上，一方面是因为很多程序应用需要更大的内存容量来保证其充分运行，如大型数据库、创建视频内容、安全加密等；另一方面，目前技术上也已做好准备。

与Intel将64位和32位平台完全隔离开的做法不同，AMD的新一代64位处理器既可高性能地运行在32位平台上，又可高性能地运行在64位平台上，同时还能在64位操作系统上运行32位应用软件，这样就可完全满足用户的需求，实现平稳过渡。AMD称，Opteron处理器在相同频率下即使运行32位程序，也会比现在的Athlon快20%。



AMD处理器发展蓝图。

Fred Weber认为，明年上半年一些主要的服务器将会开始从32位向64位过渡，而在台式机上换代的步伐会相对缓慢些，估计到2004年，64位处理器在所有的应用架构上都会出现。而从操作系统来看，微软为X86-64开发的64位操作系统进展顺利，基于64位的Linux操作系统也将很快推出，这会大大推进升级步伐。有意思的是，Fred Weber说，处理器在64位之后会过渡到128位，而这将耗费15年的时间。

Fred Weber总结说，目前有超过95%的应用软件运行在32位平台上，但不是95%的用户满足于应用32位计算机。32位的台式机向64位计算机过渡并不像在服务器领域那么快，所以竞争也会体现在真正的应用性能上。看来向64位平台转移的关键因素就在于，这大约5%的64位应用软件什么时候会被用户广泛应用，换言之，如果每位用户都需要64位的应用，64位平台普及便会加速，这恐怕也是AMD向Intel的挑战能否成功的关键。

二、图形芯片：ATI VS NVIDIA，剑拔弩张

NVIDIA——准备收复失地

借NVIDIA公司在北京召开NV30发布会之机，我们就一些大家比较关心的问题采访了NVIDIA亚太区行销总监黄庆民和NVIDIA总部的高级产品经理Stephen Sims先生。

NVIDIA公司最近发布的NV30显示芯片是一款定位于高端市场的产品，成品卡的价格非常昂贵，那么它对于主流市场是否有影响呢。对此，Stephen Sims先生表示，NV30将是一个整体架构，具有很强的伸缩性，随后NVIDIA会推出基于这一架构的不同档次产品，以满足各种用户的需求，我们相信它会对未来的市场格局有很大影响。NV30也将推出专业版本，开发代号为NV30GL，ViewPerf CDRS-03中的性能可达到Quadro4 900XGL两倍，非常值得期待。我们注意到，在谈话中他没有提到NV25的未来状况。

我们也问到了主流和低端市场的情况，但由于时间关系并没有得到具体答案。不过从NVIDIA最近在Comdex上公布的蓝图看，在NV30之后，NVIDIA将推出面向主流的NV31和NV34芯片，并将支持DX9。前者定位于主流市场，将取代目前的NV18（MX440-8X）；而NV34用来替代低端的NV17（GeForce4 MX420/440），甚至可能取

代已老态龙钟的GeForce2 MX400。2003年第四季度，NVIDIA将推出NV30的下一代——NV35，而支持DX10的NV40会在2004年面世。


NVIDIA亚太区行销总监黄庆民。

谈到移动图形芯片性能与能耗的关系，Stephen Sims先生说，明年NVIDIA的芯片将全面转向0.13微米工艺，芯片将用特殊材料封装，并配以有专利技术的散热片（比如最近发布的NV30已采用金属封装），因此能在保证性能的前提下获得较好的散热效果。

NVIDIA公司最近一年多来在主板芯片组、集成音效芯片方面都有涉足，nForce系列芯片组虽然性能出色、功能完备，但价格偏贵，一年多以来市场反响一般。不过，Stephen Sims先生告诉我们，目前情况已有很大改变，nForce2+双通道DDR333已成为最高性能的Athlon平台，在AMD平台的OEM市场占有率超过30%，前景看好。

现在很多显卡制造商采用降低产品质量的办法减少成本，以至于现在采用同样显示芯片的产品在性能和2D输出品质方面差别很大，造成很多用户购买时产生困惑，针对这种情况ATI已推出相应措施，对显卡制造商的产品进行认证，而NVIDIA一直没什么动作。对此，Stephen Sims先生解释说，NVIDIA每推出一款新的图形芯片，都会提供相应的公板样卡，并对其中的重要零部件都规定了几家专门的供应商，以保证成品卡拥有较高品质。他说，如果有厂商为节约成本采用不符合标准的零部件，会容易造成产品品质下降和损坏率升高，且他们也将自己承担由此带来的维修费用。

谈到中国市场，NVIDIA表示，中国在全球战略中将处于非常重要的地位。比如这次NV30的发布活动，在美国本土之外，NVIDIA最先选择了在中国召开发布会，向中国的用户介绍这一重量级产品。

ATI——信心十足


ATI总裁何国源先生。

ATI今年可谓是低开高走，时来运转。年初NVIDIA抢先发布了NV25（GeForce4 Ti）和NV17（GeForce4 MX），前者在性能方面超过了ATI当时的主力R200（RADEON 8500），而后者则凭借产品线细分（MX420/440/460）前后夹击RV200（RADEON 7500）。刚开放图形芯片授权给第三方制造商的ATI由于产品线相对单调，且支持它的重量级显卡厂商不多，在市场上一度比较被动，直到R300的发布才扭转了局面。

在RADEON 7500/8500推出近1年之后，ATI于今年7月发布了性能强劲的R300芯片（RADEON 9700 Pro），它采用全新的架构设计，完全支持DX 9，性能全面超过NVIDIA的GeForce4 Ti4600，其表现获得了业界的一致认可。

ATI这时也开始细分产品线，随后推出了简化版的RADEON 9500，同期推出面向主流的RV250则被划分为RADEON 9000和9000 Pro，加上市场上已存在的RADEON 7000/7200/7500和8500，ATI便拥有了从300元低端到3000元高端的全线产品。空前齐全完整的产品线加上众多第三方厂商，特别是技嘉、大众、创新、大力神、泰安等颇具实力的大厂陆续加盟，ATI的市场竞争力大大增强，一些国内中小厂商的加入使得采用ATI芯片的显卡在价格上也颇具竞争力，可以说这段时间ATI的市场前景比任何时候都要明朗。

NVIDIA毕竟是实力相当雄厚的厂商，推迟了几个月之后，NV30芯片终于在第四季度中期发布了，单从性能指标上看（详见本期“硬件评析”栏目中的相关报道），它已超过了ATI的R300，很有希望取代RADEON 9700 Pro“性能之王”的位置。不过，针对这种状况，ATI仍然信心十足。

在我们即将发稿之际，适逢ATI总裁何国源先生来中国参加一次活动，于是借此机会对他进行了采访。何先生表示，ATI一直是按照自己的计划稳步前进，目前RADEON 9700 Pro已大量上市，并领跑了1个季度，接下它还将领跑到圣诞节的销售旺季结束；而NV30现在只是在工程样品阶段，要真正走进市场还需要一段时间。ATI不久将推出RADEON 9700的改进版R350，会继续采用成熟的0.15微米工艺，提升了频率，并加入了更多新特色，性能将有不少提升；明年春季R350就会量产，成为NV30的强劲对手。何先生还介绍说，真正的下一代产品是R400，大概会在明年秋季前推出。

关于未来一年的产品线分布情况，ATI的人士表示，目前支持DX 8.1的游戏越来越多，因此ATI的主流产品都会支持DX 8.1，ATI对RADEON 9000与MX440系列的对抗充满信心。目前，虽然支持DX 9的游戏还较少，但也将很快成为趋势，ATI会推出相关的主流产品——RV350，在R300基础上有所简化，它将采用新的0.13微米工艺，支持DX 9；在这之前ATI还会推出RV280，即AGP 8×版本的RADEON 9000，定位略低于RV350。

另外，低端市场将以RADEON 7500作为主力，它有足够能力实现ATI的目标，将以更低价格迎接GeForce4 MX440 SE的挑战。至于RADEON 8500，何国源表示，这款性价比很高的产品还在继续生产，只要市场有需求，ATI就不会很快停产它。

对于硬件来说，性能强劲和功能齐全固然是取胜的重要砝码，价格竞争也是厂商间竞争的重要手段，只是不要忘了，应用才是用户的最终需要。Win95的发布加速了内存容量的扩充，Quake Ⅲ等游戏的出现推动了显卡的更新换代，大量数据的交换造就了软驱退役和闪盘兴旺，对各种图片、MP3音乐和视频的收集促进了硬盘容量扩大和刻录机普及……那么，下一个升级的动力又是什么呢？我们前面提到的那位AMD副总裁总结得很好：“竞争也会体现在真正的应用性能上……64位计算机能否成功取决于该平台是否会满足未来应用的需求。”

如果上天能给我一次重来的机会……

数据恢复软件，你如何选择？

■广东 GZ

前言

“曾经有一份重要的文件放在我的硬盘里，我没有珍惜，等我失去的时候才后悔莫及，人世间最痛苦的事情莫过于此。如果上天能再给我一次重来的机会……”喂，打住，不要等上帝了，我们还是自己创造重来一次的机会吧。

现实的计算机应用中，总会因为病毒、误操作等原因导致硬盘上的文件丢失，于是也相应出现了应对这种情况的数据恢复软件。作为一个普通的计算机用户，非常需要几款操作方便简单，性能良好的数据恢复软件以备不测。然而实际上笔者经常看到的情况是，大部分朋友在数据丢失时才想到数据恢复软件，而且也只是慌乱地找一款软件来“试试”，当然恢复效果一般不会理想。那么如何珍惜这“重来的机会”呢？事实上各款数据恢复软件在不同情况是有较大区别的，何时使用何种软件仍有一定讲究。本文对常见的几款数据恢复软件进行了对比评测，其实对比评测只是一种形式，笔者更希望的是提供各种情况下数据恢复的清晰结果，当“数据丢失”问题不幸发生时，你完全可以按图索骥，对照相应的结果找到适合当前情况的软件。

一、对比评测说明

1.参评软件说明

此次收集到5款数据恢复软件如下：

EasyRecovery Professional v6.0.9（商业软件）

PC INSPECTOR File Recovery v3.0（免费软件）

FinalData NT Standard v1.5（商业软件）

RecoverNT v3.5（商业软件）

Recover4all Professional v2.11（商业软件）

这几款软件基本上是目前数据恢复软件中的佼佼者，也是大家最用得到的。值得说明的是常见的还有两款软件：Drive Rescue v2.0c和Revival v3.1。但它们实际上分别是PC INSPECTOR File Recovery v3.0和RecoverNT v3.5的低版本，只是名字稍有不同，这里就不将其列出了。

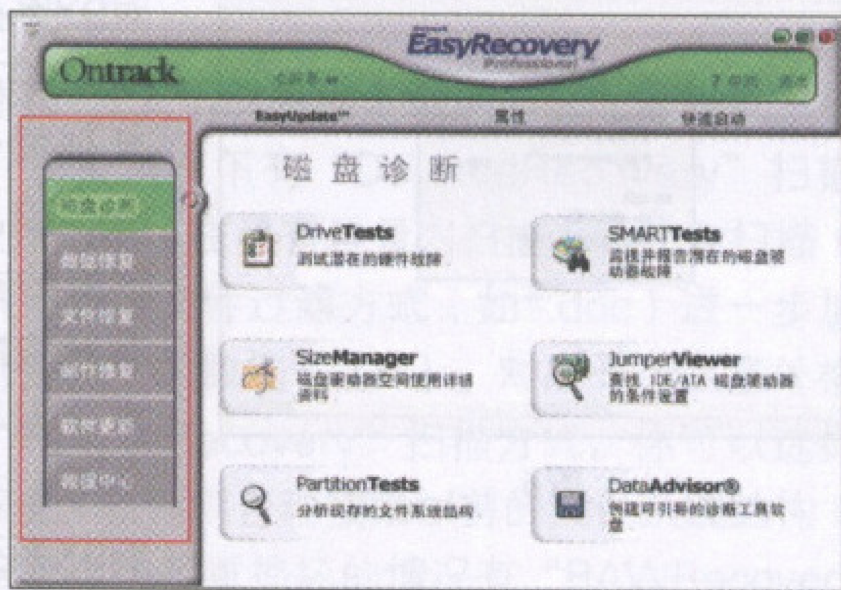


图1

首先我们来看看几款软件的简介。

EasyRecovery Professional（以下简称为“EasyRecovery”）的界面美观大方，工具栏分类简单明了（图1）。它支持多种语言显示，多数菜单项的操作均有简单的步进式导航指导操作，不熟悉恢复软件的人也能够轻易上手。其快速启动菜单可自定义，方便你的快速操作。同时它支持创建一张独有的以IBMDOS为操作系统的救急软盘供你使用（图2），以备在你的硬盘主引导区或操作系统不能使用时引导系统进行下一步的数据恢复操作。

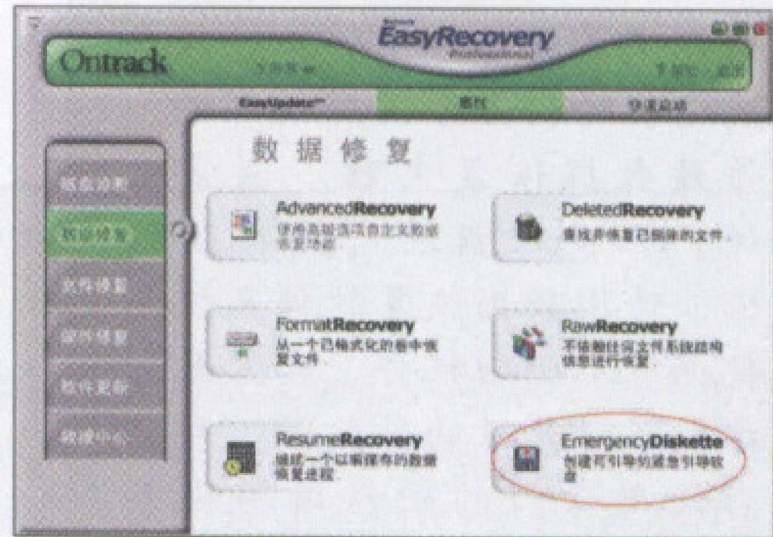


图2

Data Recover

数据恢复的原理

硬盘上被删除的数据为什么能恢复呢？先看一下硬盘上数据是如何存放的。不管是哪种格式的分区，都会创建一个独立的数据结构，用于记录该分区中存储文件的位置信息，所有存放在硬盘上的文件都在这个数据结构中有对应的记录，这个记录就好像是文件在硬盘上居住的户口簿。大家都知道在FAT格式分区中这一数据结构功能由文件分区表（FAT）和目录结构（DIR）实现，其中FAT为硬盘上的簇提供了索引信息，而目录结构则记录了分区根目录下每个文件（目录）的起始簇及属性等信息；而NTFS格式分区中这个数据结构功能则由主文件表（Master File Table，简称MFT）来实现，与FAT、DIR不同的是，MFT以文件格式存储。实际上MFT中也有专门的数据结构用于实现类似于文件分区表中目录结构的功能，因此在下文中，对"目录结构"一词不再对NTFS格式作特殊说明。

文件被删除时，操作系统仅在该文件对应的目录结构信息标以删除标识，而这个被删除文件本身的数据及其在目录结构中的其他信息并没有从硬盘上清除；即使硬盘被格式化或重分区，仍会保留大部分的数据信息。所以如果遇到因误操作、病毒等因素而导致数据丢失的情况，最重要的就是注意"保护好现场"，不要往丢失数据所在的分区执行任何写操作，然后再进行数据恢复工作；如果是操作系统主分区上丢失数据，那么最好关机将硬盘取下挂到另一台机器上进行数据恢复工作，以防止操作系统运行时向主分区写入文件，导致数据恢复失败。通常来说，只要硬盘没有出现硬故障，使用数据恢复软件来恢复数据有不小的机会，如果是硬盘出现毁灭性的硬故障，就只有使用专门的硬盘读写设备了，甚至可找专业人员将故障硬盘开盖，但如此一来成本就很高昂了。

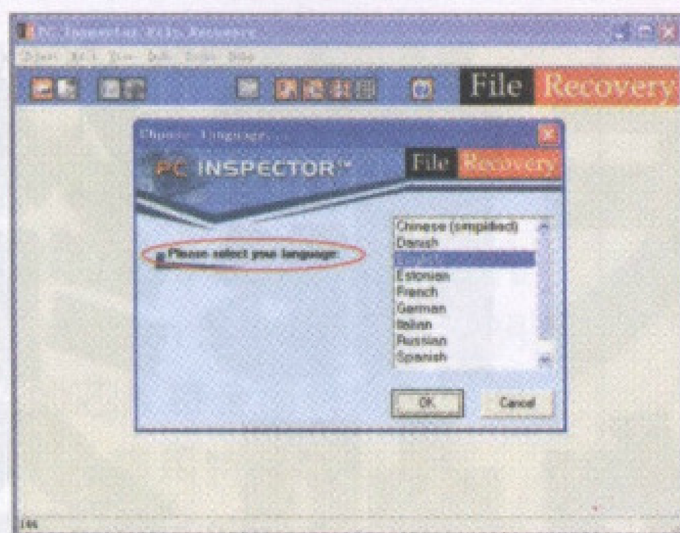
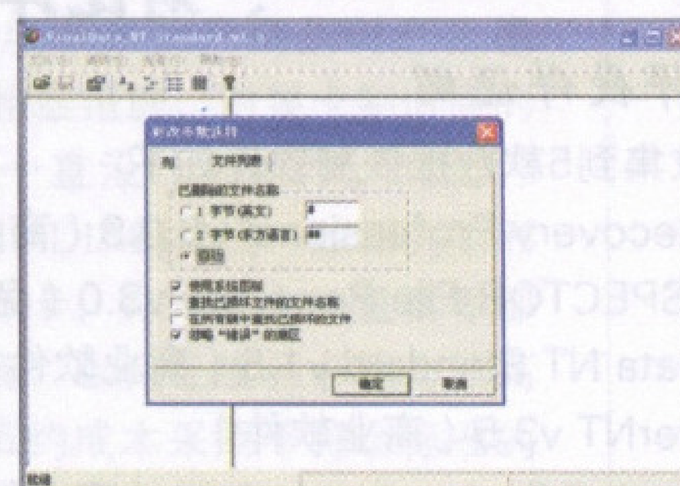
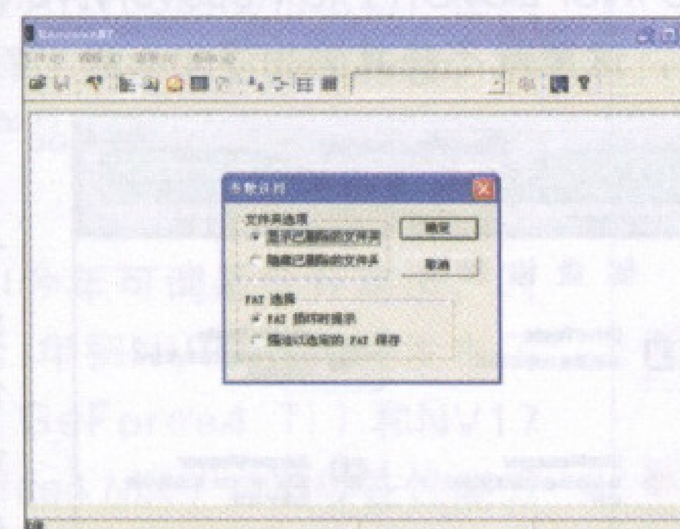
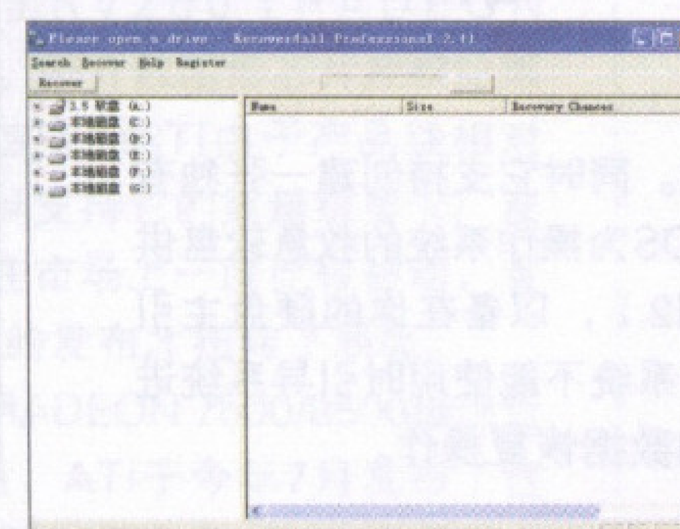

图3


图4


图5


图6


图7

PC INSPECTOR File Recovery（以下简称为"File Recovery"）的界面在版本上升到3.0后已经是XP风格了。在软件启动时会先让你选择显示的语言版本（图3），接着就显示一个快速操作的引导菜单，可以通过它快速进行数据恢复操作（图4），这两步设定还是非常人性化的，但软件并不支持启动自定义菜单和救急盘的功能。

FinalData NT Standard（以下简称"FinalData"）和RecoverNT的界面非常相似，简单朴素，差别只在于扫描搜索的参数设置的不同（图5、6）。不支持多语言，没有使用上的操作向导，更没有自定义菜单和救急盘功能，由于功能菜单非常简化，当然操作也相应变得简单快捷，通常你只需要对搜索参数作调整即可。

Recover4all Professional（以下简称"Recover4all"）的界面和使用出奇简单，软件启动后它就将找到的硬盘分区列出，你只能选择待恢复的分区扫描而做不了其他任何事情，连扫描参数设置选项都没有（图7）。

有必要对各软件针对不同操作系统开发的版本进行一下说明。EasyRecovery和FinalData都有分别针对Windows NT/2000/XP和Windows 9X的不同版本，这样有利于解决操作系统兼容性问题。针对9X系列操作系统的版本当然无法支持NTFS格式的分区，而针对NT系列操作系统的版本则对FAT、FAT32、NTFS等格式的分区都有很好的支持。RecoverNT虽然也分有对应NT系列和9X系列的专用版本，但与其前续版本Revival v3.1类似，把其针对NT系列的版本放到9X系列操作系统下完全能正常使用，如此看来，这种细分版本行为只是商家的一种销售手段罢了。Recover4all软件的开发者就要直率得多了，其普通版本只支持9X系列，不支持NTFS分区格式，而这里所用的专业版本就支持Windows 9X/NT/2000/XP全系列，支持NTFS分区格式。File Recovery是唯一没有区分对应操作系统的版本的软件，开发者宣称此软件支持微软全系列视窗操作系统和全系列

分区格式，一个软件版本就可以通用于各种操作系统，对使用者似乎更方便。

2.对比评测环境

操作系统兼容性已在上文中叙述，故以下所有对比评测项目都在Windows XP Professional中文操作系统上完成，测试硬件平台为P4 1.6A处理器，承启9BJF 845G主板，Kingmax 256MB DDR333内存，WinFast GeForce2 MX 32MB显卡，1块酷鱼Ⅳ 60GB硬盘和1块希捷3.2GB硬盘。

测试的软件环境设置要麻烦一些。考虑到速度等各方面原因，笔者将3.2G硬盘作为测试用硬盘，分为3个测试分区，分别为1GB的FAT16主分区、1GB的NTFS逻辑分区、1GB的FAT32逻辑分区。每个分区上都按一样的文件目录结构放置了文本文件（Office文档、网页文件、纯文本等）、多媒体文件（AVI、RM、MP3、FLASH等）、压缩文件（RAR分卷压缩文件、ZIP文件、ISO镜像等）、可执行文件（EXE、自解压、安装程序等）等各种文件，目录名和文件名都有中英文长文件名和短文件名等多种命名方式（图8），最深有5级目录，共2386个文件，59个文件夹，839MB大小。

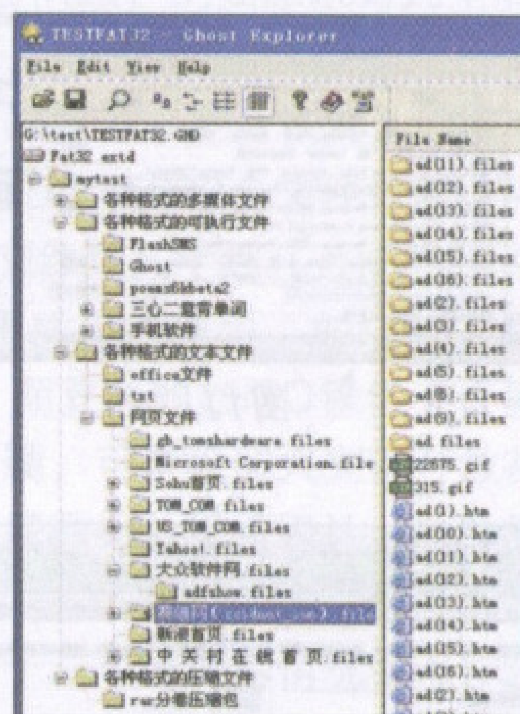


图8

3.对比评测方法

在各测试分区上配置好文件后用GHOST备份。在对比各个项目之前，先将测试分区用软件East-Tec Eraser 2002进行完全擦写，然后做2次以上的完全格式化，最后用GHOST将备份文件恢复回测试分区，再对此分区进行部分或全部文件的删除、快速格式化、完全格式化甚至是重新对测试盘分区的操作，最后才用各软件对其做数据恢复测试。

对比项目共分7项，分别为：（1）多种扫描过滤方式；（2）数据恢复的成功率；（3）扫描分区速度；（4）数据恢复速度；（5）对文件名、目录名及目录结构的支持；（6）网络功能；（7）附带工具。

对于测试成绩并不作排名，仅仅是客观记录测试数据及对比事实。

图9

二、对比评测结果

1.多种扫描过滤方式

EasyRecovery扫描的方式不仅多种多样，而且非常有针对性。对应于部分文件删除、丢失情况下有“DeletedRecovery”扫描方式，此方式又细分为快速扫描（在已有目录内扫描）和完全扫描（对整个分区扫描），同时可使用文件过滤方式（如*.doc）进一步加快扫描速度和只显示你需要恢复的数据（图9）。对应于分区意外格式化或重分区的情况有“FormatRecovery”扫描方式，你可以选择分区被格式化前的文件系统，软件则自动搜索以前的文件系统结构（图10）。对应于分区和目录结构严重损坏的情况有“RAWRecovery”扫描方式，该方式使用文件标识搜索算法从头搜索分区的每个簇，不

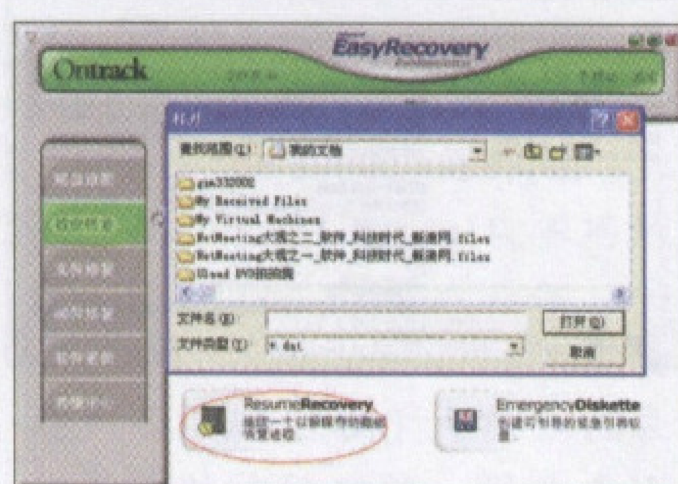
图10

East-Tec Eraser 2002——数据删除助手

East-Tec Eraser 2002是一个对硬盘进行完全擦写的软件，这类软件的基本原理就是在硬盘上的数据扇区部分连续重复地写上无意义的0或1代码，以消除软硬件手段恢复硬盘原有数据的可能性。East-Tec Eraser 2002其擦写级别有7级，本次测试仅使用到第4级，就没有一款待测软件能在硬盘上找到任何东西和文件结构信息，这对设定完全公平的测试环境极为重要。当然这也会牺牲大量时间，仅每次完全擦写3.2G的测试小硬盘就要花掉42分钟时间。从另外一个角度讲，这款软件对于文件需要高度保密的电脑用户非常有用，不过最好再配合一款文件密码保护软件，这样会更加高枕无忧。


图11

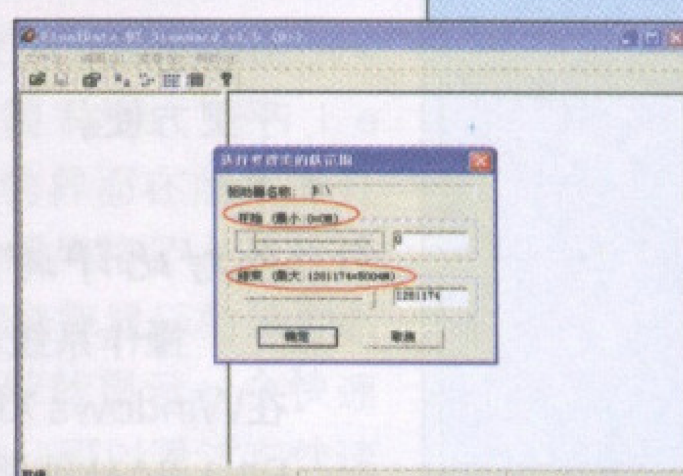

图12

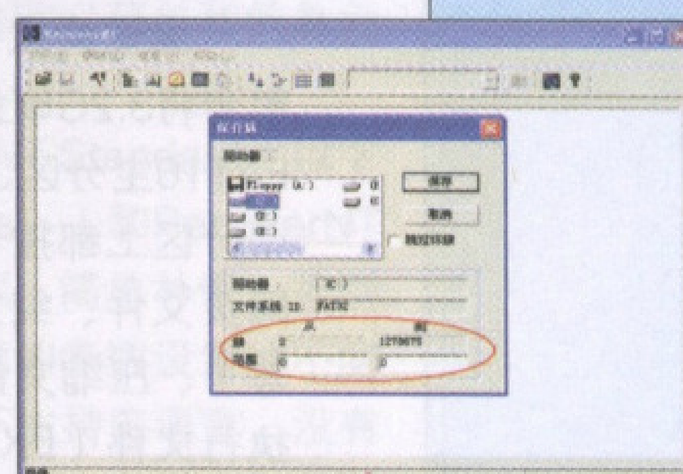

图13

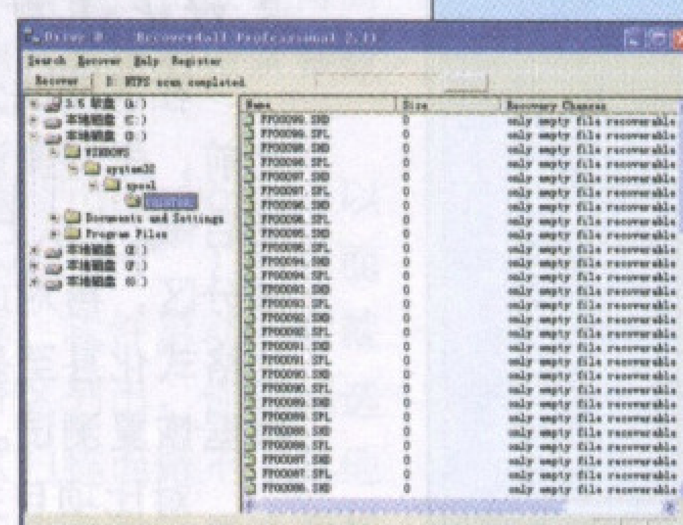
依赖于分区的文件系统结构，你可以通过“文件类型”按钮自由添加、删除、选择和取消等各种文件类型标识，以决定在分区中寻找哪种文件（图11）。最后，软件还具有自定义高级扫描方式（AdvancedRecovery，图12）和继续以前保存的数据恢复进程的“ResumeRecovery”扫描方式（图13）。

FinalData和RecoverNT都只有一种简单的扫描方式，就是选择待恢复的分区，然后软件开始进行完全的簇扫描。但实际上如果你只是寻找误删除的文件，完全不必进行簇扫描，此时只需取消或中断扫描过程，软件会准确地把已删除的文件和目录列出来，这就是相当于EasyRecovery的“DeletedRecovery”了。只不过刚开始用软件的人一时是找不到这个窍门的。另外两个软件都可以让你选择分区扫描的簇的范围（图14、15）如果你知道丢失数据的大致存放簇区，可节省不少扫描时间。此外，RecoverNT与EasyRecovery一样，可以保存当前扫描任务，而其他参评软件都不具备此功能。

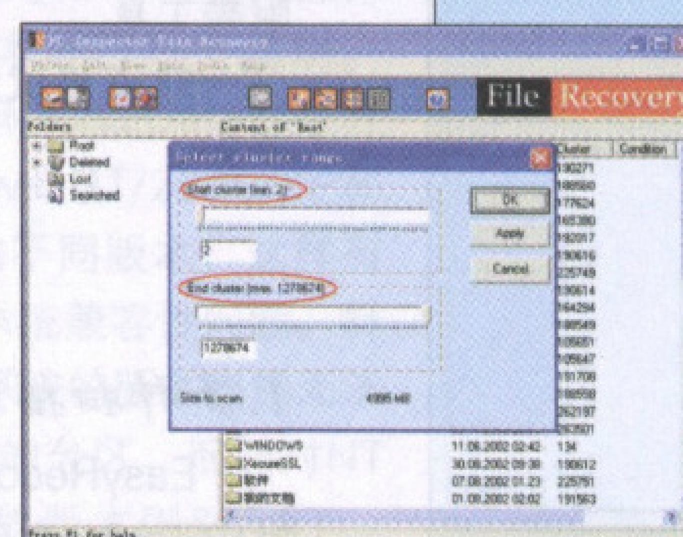
Recover4all连扫描的簇范围都不能选择，选择要恢复的分区后，即使你清楚地知道你要查找数据的大致存放位置，也只能眼睁睁地等它把分区扫完。上述隐含的“DeletedRecovery”快速扫描方式窍门对它也有效，不过它只能显示出已删除、丢失的文件和目录，分区上正常的数据文件则不会显示（图16）。


图14


图15


图16

File Recovery启动时会提供3种扫描方式供你选择（如前图4所示），实践证明“Recover deleted file”方式相当于EasyRecovery的“DeletedRecovery”方式，“Find lost data”对应于完全扫描方式，而“Find lost driver”对重分区的数据恢复比较有效，按照其引导菜单的说明来操作还是很有效的。另外在软件进入扫描前也可选择扫描的簇区间（图17）。


图17

2.数据恢复成功率

这个测试项目中，数据是最直接明了的说明。因此，对于各项测试成绩作出横向的成绩列表，同时对于测试中出现的特殊情况作文字说明。

（1）部分文件及目录删除后的数据恢复。在FAT16、FAT32、NTFS三个分区都删除了完全相同的文件和目录，共2281个文件，517MB数据，各软件此项目测试成绩如下：

测试成绩 / 软件名	FAT16（部分删除）				FAT32（部分删除）				NTFS（部分删除）			
	恢复文件（个）	恢复数据（MB）	文件恢复率	数据恢复率	恢复文件（个）	恢复数据（MB）	文件恢复率	数据恢复率	恢复文件（个）	恢复数据（MB）	文件恢复率	数据恢复率
EasyRecovery	798	388	35%	75%	466	242-130	20%	22%	2281	517	100%	100%
FinalData	787	387	35%	75%	465	112	20%	22%	2281	517	100%	100%
Recover4all	784	387	35%	75%	476	242-130	21%	22%	2280	517	100%	100%
RecoverNT	776	387	34%	75%	776	387-130	34%	50%	2281	517	100%	100%
File Recovery	632	参见说明	参见说明	参见说明	2139	参见说明	参见说明	参见说明	2281	517	100%	100%

各软件的测试成绩差别不大，其中RecoverNT在FAT32分区的测试成绩有明显优势，比较抢眼。在表格里有“242MB-130MB”的原因是，软件虽然恢复了242MB的数据，可有一个130MB的ISO镜像文件不能使用，所以实际的有效恢复数据量是112MB。

File Recovery在NTFS分区测试时和其他软件表现一样，但在FAT16和FAT32分区测试中却出现了意外，在两个分区分别找到的632个、2139个文件中，只有300多个文件是正常的（可恢复原文件名、扩展名、大小等），剩下的都是软件在硬盘各簇（Cluster）找到文件头后恢复的文件，其文件名都变为“cluster****”。“****”代表数字，表示是在哪个簇找到的，而且文件的大小取决于你在File Recovery中设置的找到文件大

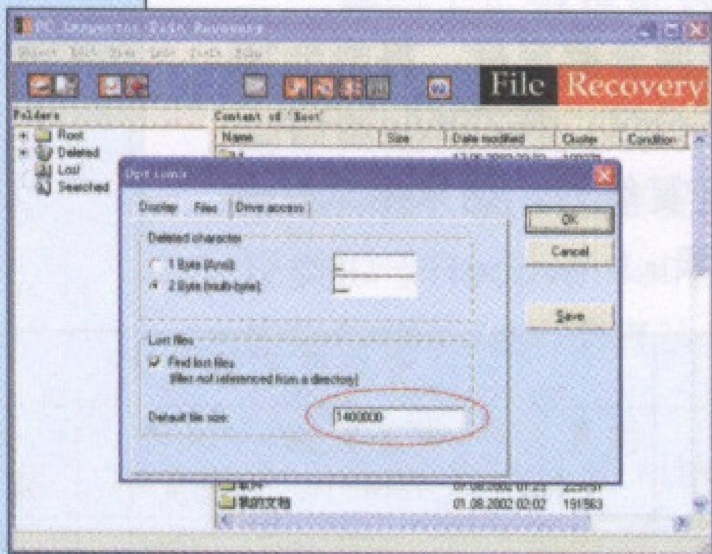


图18

小的参数设定（图18），而不是取决于文件原来的大小，就是说你设成2MB，那么所有恢复的文件都是2MB大小。这样就出现了一些问题，例如原来为几十kB的图片，你恢复为2MB还可正常观看打开，原来大于2MB的文件就不能正常使用了；当然你可以将恢复文件参数设得非常大，以保证数据得以完全恢复，但很难保证这样就解决问题，我试着将FAT16的参数设为1.4MB，将632个文件恢复，用了32分46秒，共恢复了1.07GB的数据。因为绝大部分文件是几十到几百kB的图片、文本文件等，所以都能正常打开使用。可仍有文件不能正常使用，如MP3文件就只能播放一段，甚至这一段还是两首歌连在一起的，而更大的如ISO镜像文件就完全不能使用了，也许可以通过反复调整参数来解决问题，可是除非大文件存放在磁盘上连续的簇中，否则参数设得再大也无法正确地恢复数据。不可否认，此种扫描方式下，小文件的恢复几率很大，然而即使文件能用，其名称、大小等属性却改变了，这样的恢复算不算成功呢？所以在成绩表中，对于这个意外的情况就不作统计了，因为它明显要受到你参数设置和原来文件在磁盘上存放方式的影响，无法准确计算。在下面项目的测试中，这种情况成为了File Recovery独有的特点一直存在，所以在下面的测试成绩表中同样不作统计。

（2）全部文件及目录删除后的数据恢复。将根目录下所有文件及文件夹全部删除，共有文件2386个，839MB数据，然后用测试软件恢复，各软件成绩如下：

测试成绩 / 软件名	FAT16（全部删除）				FAT32（全部删除）				NTFS（全部删除）			
	恢复文件（个）	恢复数据（MB）	文件恢复率	数据恢复率	恢复文件（个）	恢复数据（MB）	文件恢复率	数据恢复率	恢复文件（个）	恢复数据（MB）	文件恢复率	数据恢复率
EasyRecovery	903	710	38%	85%	707	696	30%	83%	2383	839	100%	100%
FinalData	903	710	38%	85%	706	696	30%	83%	2386	839	100%	100%
Recover4all	901	710	38%	85%	706	696	30%	83%	2283	839	100%	100%
RecoverNT	903	710	38%	85%	706	696	30%	83%	2386	839	100%	100%
File Recovery	1522	情况同前述			2139	情况同前述			2386	839	100%	100%

这个项目除File Recovery外，其他软件的成绩几乎一模一样，没有同上个项目一样的明显领先者。从表中可看出，在全部文件被删除的情况下，数据恢复率明显要高于部分文件被删除的情况。

（3）快速格式化分区后的数据恢复。将3个分区分别快速格式化由各软件进行恢复，此项测试成绩如下：

测试成绩 / 软件名	FAT16（快速格式化）				FAT32（快速格式化）				NTFS（快速格式化）			
	恢复文件（个）	恢复数据（MB）	文件恢复率	数据恢复率	恢复文件（个）	恢复数据（MB）	文件恢复率	数据恢复率	恢复文件（个）	恢复数据（MB）	文件恢复率	数据恢复率
EasyRecovery	891	708	37%	84%	716	696	30%	83%	扫描不到磁盘，见文字说明			
FinalData	扫描不到，见文字说明				714	696	30%	83%	2386	839	100%	100%
Recover4all	扫描不到，见文字说明				716	696	30%	83%	扫描不到，见文字说明			
RecoverNT	扫描不到，见文字说明				716	696	30%	83%	2386	839	100%	100%
File Recovery	344	情况同前述			2139	情况同前述			扫描不到，见文字说明			

这个测试项目中居然没有一个软件能将文件全部恢复，反复测试多次仍然如此。其中FAT16分区只有EasyRecovery一款软件能够真正找到正确的文件，而FAT32分区的数据恢复成功率是最高的。每款软件都有找不到分区格式的情况，即扫描后显示找不到任何东西，但EasyRecovery找不到NTFS分区的情况跟其他软件不太一样：其他软件就算扫描不到文件，也能完成分区的扫描，而EasyRecovery却是始终扫描不到格式化后的NTFS分区。虽然确实是用FormatRecovery扫描方式选择了待测试的NTFS分区，但开始扫描后，软件却始终扫描笔者另一个酷鱼Ⅳ 60G硬盘的分区E，反复多次都是如此，不知道是什么原因，也许是软件自身的Bug？

（4）完全格式分区后的数据恢复。将3个分区完全格式化并用测试软件恢复数据，得到如下测试成绩：

测试成绩 / 软件名	FAT16（完全格式化）				FAT32（完全格式化）				NTFS（完全格式化）			
	恢复文件（个）	恢复数据（MB）	文件恢复率	数据恢复率	恢复文件（个）	恢复数据（MB）	文件恢复率	数据恢复率	恢复文件（个）	恢复数据（MB）	文件恢复率	数据恢复率
EasyRecovery	902	708	38%	84%	715	696	30%	83%	扫描不到磁盘，同前			
FinalData	扫描不到，同前				714	696	30%	83%	2386	839	100%	100%
Recover4all	扫描不到，同前				715	696	30%	83%	扫描不到，同前			
RecoverNT	扫描不到，同前				715	696	30%	83%	2386	839	100%	100%
File Recovery	120	情况同前述			2139	情况同前述			扫描不到，同前			

完全格式化的成绩和快速格式化几乎完全一样，仍然没有一个软件能完成全部分区的数据恢复，EasyRecovery也依然不能扫描指定分区。

（5）重新分区测试项目。这个项目与前面项目的测试方式略微不同。将测试硬盘完全擦写后，将两个1G的FAT32分区（其中一个有数据）在DOS下用FDISK重新分区合并为一个2G的FAT16分区，再在WinXP中分别用不格式化、格式化为FAT16、FAT32、NTFS分区的方式来测试各款软件的数据恢复能力，结果格式化为NTFS后没有一款软件能够找到文件，故此这项测试不列成绩，其他情况的成绩如下表：

测试成绩 / 软件名	FAT16（重分区格式化）				FAT32（重分区格式化）				重分区不格式化			
	恢复文件（个）	恢复数据（MB）	文件恢复率	数据恢复率	恢复文件（个）	恢复数据（MB）	文件恢复率	数据恢复率	恢复文件（个）	恢复数据（MB）	文件恢复率	数据恢复率
EasyRecovery	681	694	29%	83%	681	694	29%	83%	692	696	29%	83%
FinalData	扫描不到				扫描不到				扫描不到			
Recover4all	扫描不到				688	695	29%	83%	扫描不到			
RecoverNT	扫描不到				扫描不到				扫描不到			
File Recovery	349	情况同前述			587	695	25%	83%	587	695	25%	83%

实际上能在重新分区中找到文件的软件，它们的表现大致一样。但其中File Recovery还是有些不同，它在格式化为FAT32的分区中居然找到了2400多个文件，而实际只有2386个文件，而确认恢复正确的如上表所列，很明显许多文件是无效错误的，不过它仍然是这项测试中表现最好的软件之一。

总的来说，各款软件的恢复成功率差别不大，细细盘点，EasyRecovery的恢复能力还是略高一筹，而File Recovery的表现别出一格，十分另类，其扫描的能力不错，可恢复的文件却无法保证原来的属性，当然许多扫到的数据也并不能恢复成功，这取决于你参数的设置，也取决于文件数据本身的大小和存放方式。

3.扫描分区速度

（1）删除了部分文件和目录的1GB分区，用完全扫描方式扫描，成绩如右：

分区 \ 软件名	Easy Recovery	FinalData	Recover4all	RecoverNT	File Recovery
FAT16（部分删除）	118秒	176秒	133秒	163秒	184秒
FAT32（部分删除）	158秒	256秒	260分钟	201秒	266秒
NTFS（部分删除）	1秒	325秒	6秒	726秒	140秒

这个项目的测试表现出了各软件之间的明显差异，EasyRecovery的成绩明显较为优秀，3项均为第一。另外成绩上有两个极端存在。一个是EasyRecovery和Recover4all对NTFS分区的扫描时间，只有惊人的数秒，不管你选完全扫描还是快速扫描都是如此，而且不会影响扫描到文件的数量，就算你用自定义方式强迫EasyRecovery逐个簇慢慢扫过去，也并不能找到更多文件。另一个极端是Recover4all对FAT32分区的扫描时间，是的，你没有看错，我也没有写错，是260分钟而不是260秒，如此漫长的扫描时间不知是不是软件的算法Bug，可这个极端一直在Recover4all对FAT32的测试项目下存在，于是这些项目的测试变成了非常痛苦的事情——除了等待还是等待。

（2）删除所有文件和目录的1GB分区，用完全扫描方式扫描，成绩如左：

分区 \ 软件名	Easy Recovery	FinalData	Recover4all	RecoverNT	File Recovery
FAT16（全部删除）	118秒	172秒	197秒	121秒	179秒
FAT32（全部删除）	158秒	257秒	260分钟	180秒	267秒
NTFS（全部删除）	1秒	320秒	7秒	720秒	145秒

可以看出，除去主观的测试误差等因素，各软件对测试分区全部文件删除的扫描时间与部分文件删除的扫描时间基本上是一样的。

至于分区被快速格式化、完全格式化或被重新分区的情况下，由于不少软件出现了不能扫描的问题，这里就不作过多对比了。整个扫描速度项目的测试中，EasyRecovery出现了较为明显的优势，并且充分显示了软件搜索性能的稳定性。

相关软件试用下载地址：

EasyRecovery Professional：http://www.onlinedown.net/easyrecovery.htm
PC INSPECTOR File Recovery：http://www.pcinspector.de/file_recovery/CN/download.htm
FinalData：http://www.ca-legend.com.cn/download.html
RecoverNT：http://www.onlinedown.net/recovernt.htm
Recover4all Professional：http://www.recover4all.com/download.htm
East-Tec Eraser 2002：http://www.onlinedown.net/eastteceraser.htm

4.数据恢复速度

事实上，数据的恢复速度并不是我们最关心的项目，如果软件能正确找出丢失的数据，数据恢复速度只要不像上述的Recover4all扫描速度那样慢，仍可以接受。在这一测试中也没有出现类似于Recover4all扫描中的情况，所有软件恢复数据的时间笔者认为都可接受。因此在这里只作定性的说明。

在这个项目的测试里，由于Recover4all和RecoverNT不支持自动恢复指定目录下的文件，需要一个个选择文件恢复，总的数据恢复时间无法统计。File Recovery由于前面说的原因，其恢复时间是受到参数选择影响的。从最后的结果看，RecoverNT有明显的数据恢复速率优势，FinalData也表现不错，而EasyRecovery和File Recovery在这个项目的成绩就显得比较慢，但仍在可接受范畴之内。File Recovery的表现有点差，在恢复较大量的数据时会出现运行不稳定的情况，它常常会在恢复中出现非法访问内存的操作和锁死现象，就算恢复完数据了也常常会锁死不动。看样子，这款软件免费也不是没有理由啊。

5.对文件名、目录名及目录结构的支持

恢复的数据是否具有原来正确的文件名和目录结构，这当然是软件数据恢复能力的重要参考因素，毕竟许多数据对于目录是有依赖性的。

该项目中表现得最好的软件是EasyRecovery，只要能够经过扫描得到，其目录结构就基本恢复完好，对于长文件名、中文名的文件和目录都没有任何问题，只有几个文件的扩展名被恢复错误，手工修改后可正常使用。FinalData对文件名和目录名的支持都非常不错，无论长的、短的中英文名都能原样恢复，只是大部分情况下不能自动恢复文件的目录结构，不过你可以选择手动恢复目录结构，虽然麻烦，但还是能够恢复的。RecoverNT对文件名和目录名的支持就比较差了，尤其是长文件名和中文名，在大多数情况下找到的文件都被其修改了文件名，少数文件名和目录名能保持正常，但它可以手动恢复目录结构。Recover4all对文件名支持得很好，但在任何情况下都找不到目录也不能恢复目录，即使你想手动恢复也不行，它只支持文件的恢复。File Recovery对于用“Deleted file”方式找到的文件都可以正确支持文件名，也可以手动恢复目录结构，但对于用“Lost file”方式找到的文件就全部被命名为“cluster****”，更谈不上有任何目录了。

6.网络数据恢复功能

RecoverNT体现了英雄本色——这是本测试项目里面唯一带有完善的网络数据恢复功能的软件。它的网络访问方式分成TCP/IP（对应Internet）和IPX/SPX（对应局域网），只需添

数据恢复的技巧

1.不必完全扫描

如果你仅想找到不小心误删除的文件，无论使用哪种数据恢复软件，也不管它是否具有类似EasyRecovery快速扫描的方式，其实都没必要对删除文件的硬盘分区进行完全的簇扫描。因为文件被删除时，操作系统仅在目录结构中给该文件标上删除标识，任何数据恢复软件都会在扫描前先读取目录结构信息，并根据其中的删除标志顺利找到刚被删除的文件。所以，你完全可在数据恢复软件读完分区的目录结构信息后就手动中断簇扫描的过程，软件一样会把被删除文件的信息正确列出，如此可节省大量的扫描时间，快速找到被误删除的文件数据。

2.尽可能采取NTFS格式分区

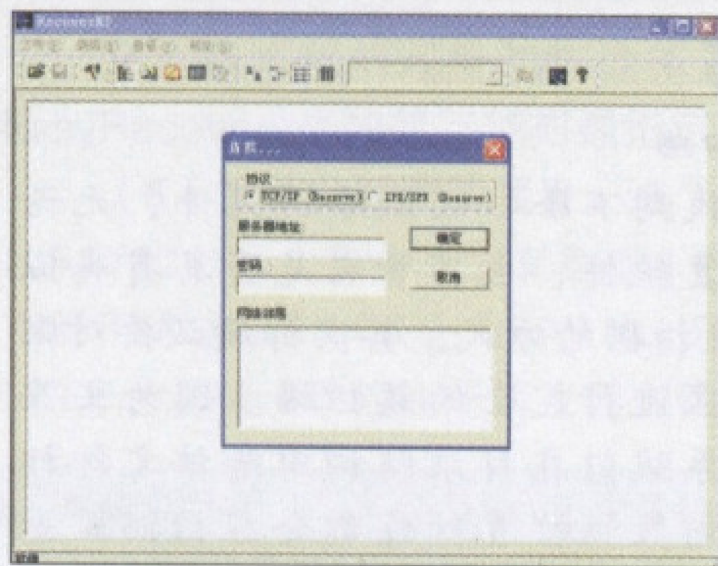
NTFS分区的MFT以文件形式存储在硬盘上，这也是EasyRecovery和Recover4all即使使用完全扫描方式对NTFS分区扫描也那么快速的原因——实际上它们在读取NTFS的MFT后并没有真正进行簇扫描，只是根据MFT信息列出了分区上的文件信息，非常取巧，从而在NTFS分区的扫描速度上压倒了老老实实逐个簇扫描的其他软件。不过对于NTFS分区的文件恢复成功率各款软件几乎是一样的，事实证明这种取巧的办法确实有效，也证明了NTFS分区系统的文件安全性确实比FAT分区要高得多，这也就是NTFS分区数据恢复在各项测试成绩中最好的原因，只要能读取到MFT信息，就几乎能100%恢复文件数据。

3.巧妙设置扫描的簇范围

设置扫描簇的范围是一个有效加快扫描速度的方法。像EasyRecovery的高级自定义扫描方式、FinalData和File Recovery的默认扫描方式都可以让你设置扫描的簇范围以缩短扫描时间。当然要判断目的文件在硬盘上的位置需要一些技巧，这里提供一个简单的方法，使用操作系统自带的硬盘碎片整理程序中的碎片分析程序（千万小心不要碎片整理啊，只是用它的碎片分析功能），在分区分析完后程序会将硬盘的未使用空间用图形方式清楚地表示出来，那么根据图形的比例估计这些未使用空间的大致簇范围，搜索时设置只搜索这些空白的簇范围就好了，对于大的分区，这确实能节省不少扫描时间。

4.使用文件格式过滤器

以前没用过数据恢复软件的朋友在第一次使用时可能会被软件的能力吓一跳，你的目的可能只是要找几个误删的文件，可软件却列出了成百上千个以前删除了的文件，要找到自己真正需要的文件确实十分麻烦。这里就要使用EasyRecovery独有的文件格式过滤器功能了，在扫描时在过滤器上填好要找文件的扩展名，如“*.doc”，那么软件就只会显示找到的DOC文件了；如果只是要找一个文件，你甚至只需要在过滤器上填好文件名和扩展名（如important.doc），软件自然会找到你需要的这个文件，很是快捷方便。

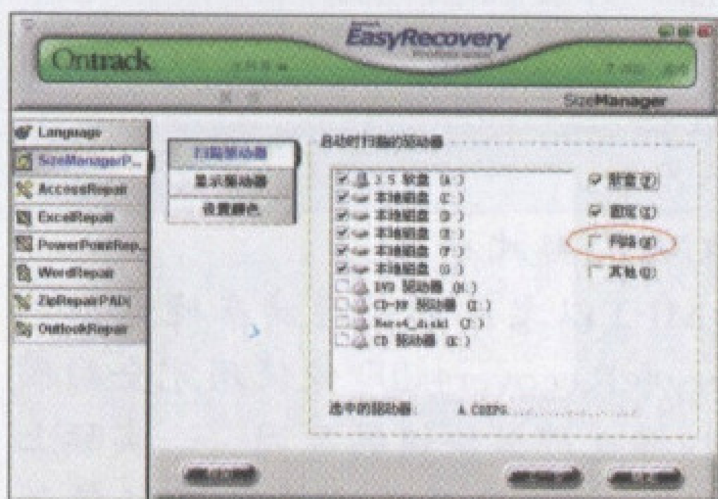

图19

入要访问机器的IP地址和密码（图19），就可访问对方的机器。对于有大量机器联网的公司、网吧等地方，这个功能实在是太方便实用了。因为它的存在，将RecoverNT的价值提高了一大截。

如果在软件属性设置中在SizeManager功能启动扫描驱动器里选择网络（图20），EasyRecovery也可对映射的网络驱动器进行数据文件管理和恢复，但软件仍不支持用远程网络访问方式进行数据恢复。

File Recovery、FinalData、Recover4all同EasyRecovery一样，对于映射的网络驱动器也能进行操作，但并不具有网络数据直接恢复功能。

7.附带工具


图20

EasyRecovery所附工具可谓是“丰富而实用”。其附带的实用功能简述如下：（1）硬盘诊断功能，其中包含有6项子功能（见前图1）：DriveTest（测试潜在的硬件故障）、SMARTTest（监视并报告潜在的硬盘驱动器故障）、SizeManager（磁盘空间使用的详细资料）、JumpViewer（查看IDE/ATA磁盘驱动器的跳线设置方式）、PartitionTest（分析磁盘上现存的文件系统结构）、DataAdvisor（创建可引导的诊断工具软盘）；（2）文件修复功能，含有5项子功能（图21）：AccessRepair、WordRepair、PowerpointRepair、ExcelRepair、ZipRepair，分别用于修复对应的Office文档和ZIP压缩文件。（3）邮件修复功能，用于修复损坏的Microsoft Outlook邮件（图22）。所以EasyRecovery不仅是一个单纯的数据恢复软件，其实它完全可提供硬盘管理的整体解决方案，其他公司往往会把这些功能单独制作为产品出售，实际上像FinalData和RecoverNT的开发公司正是如此。



图21

RecoverNT附带了一款类似于记事本的文本编辑器（图23），但它实际上并没什么用处。其他软件都没有附加任何功能特性。

三、结论

测试结果表明，并没有一款软件在主要的数据恢复工作中占据绝对的优势，但综合以上测试结果，EasyRecovery还是占了不少上风，而且其附带的工具非常具有实用性。我们可以从测试结果中看到，当你用一款数据恢复软件恢复数据失败时，不见得就完全没有机会了，试试另外的数据恢复软件也许问题会迎刃而解。

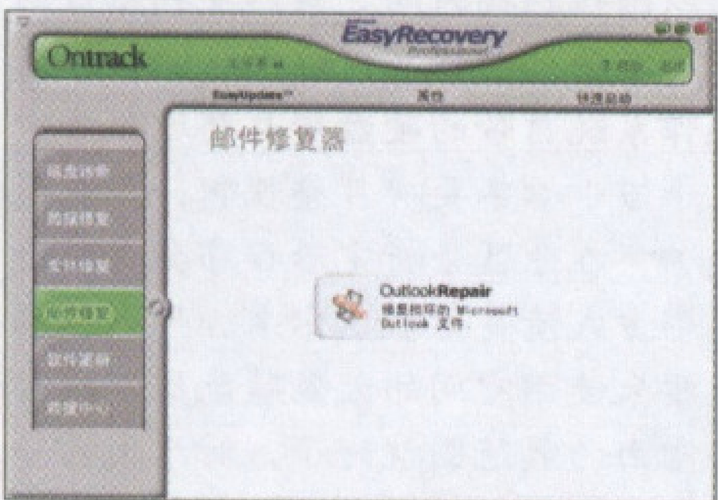
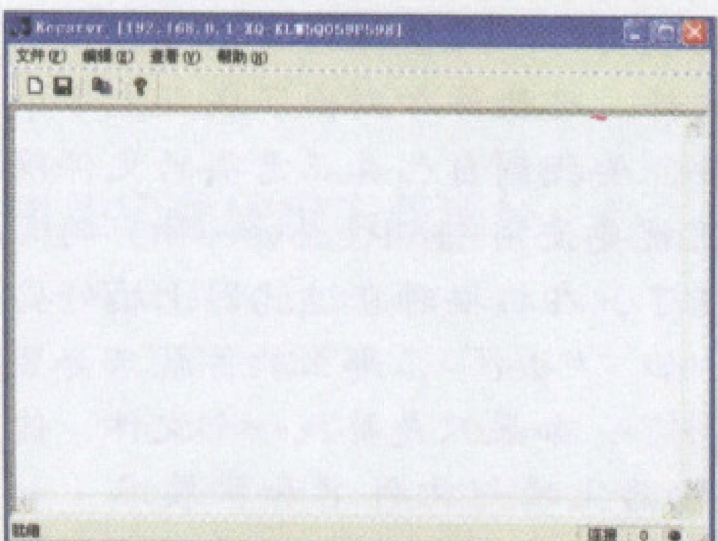


图22

测试中所有的被测软件都暴露了或多或少的问题：EasyRecovery扫描不了格式化以后的NTFS分区，无论是快速格式化还是完全格式化；FinalData和RecoverNT对重分区后的丢失数据基本无能为力；Recover4all完全扫描FAT32分区的时间长得让人痛苦；RecoverNT恢复的数据文件一律被改名；而File Recovery另类的搜索方式导致无法恢复数据文件的正确属性，而且还是测试中唯一频频死锁的软件。由上述问题我们可以得出这样的结论：**在进行数据恢复工作时，单一的数据恢复软件显然不够，使用2到3款软件进行互补是非常必要的。**从本次测试的结果看，**EasyRecovery和FinalData搭配使用可以完成全部的测试项目，而且也可获得最好的恢复效果，应该说是首选。**而RecoverNT的表现也不错，主要缺点是其对文件目录名和目录结构的支持太差，另外RecoverNT带有完善的网络数据恢复功能，对于网吧等工作区域的电脑工作者还是非常有实际意义的，**因此EasyRecovery加RecoverNT也是不错的选择。**至于Recover4all有着非常明显的缺陷——对FAT32分区的扫描搜索时间太长，而且也并没有恢复更多的数据以表明等待是值得的。File Recovery明显还不成熟，从其恢复数据时较差的稳定性就可以看出，免费毕竟是有原因的。其扫描搜索方式确实与众不同，所以扫描数据的能力非常强，但恢复的数据能不能用就要看运气了，如果能在恢复数据的能力、程序的稳定性、扫描的能力上作进一步修改增强，假以时日还是很有潜力的。当然作为一款免费软件，笔者仍推荐大家下载一份到自己的硬盘上以备不时之需。


图23

行文之前想先说一些题外话。最近笔者在网上见到一些评论，有些朋友认为RM格式随着宽带网络的普及，会逐渐丧失其较强压缩率的优势，他们认为RM将来可能会被DVDRip格式取代。这里并不想对个人预测作评价，只想说明一个常见的错误：DVDRip与RM并不是一个可比的概念，前者只是一种编码方式（Codec），而RM还包含了流媒体服务（Services）的内容。作个形象的比喻，RM除了压缩，更多是提供对媒体数据打包（Package）的服务，当用户请求访问媒体数据时，相应的服务器会将媒体数据从RM包中按一定方式解开并同时发放给访问者，而这个方式部分取决于访问者在自己播放器中对带宽的设置（不少用户都会忽略Real系列播放器安装过程中选择适合自己带宽的步骤，但恰是这一步直接影响了在线观看效果）。以上提到的这个常见错误来源于大部分人还是习惯于在本地观看RM视频，没有意识到网络流数据打包的概念。但如今网络流媒体的发展正是方兴未艾之际，将来这个概念将变得越来越重要，也越来越清晰。

RM新兵：Helix Producer Plus 9

■福建 L.n / 湖南 言西

RealNetworks作为网络流媒体的强力推动者之一，最近为配合其新推出的Helix Server，发布了一款新的RM制作软件——Helix Producer Plus 9。与其前身RealProducer Plus 8.5相比，该软件不仅更改了名称，提供了更友好的图形使用界面，同时支持制作“RealVideo 9”编码格式的RM文件，此外在Helix Producer Plus 9中引入了“Job”（任务）这个概念。这些新特性究竟给我们带来了什么便利，不妨通过下面这个制作流程来看看。

安装并运行Helix Producer Plus 9，直接进入程序操作界面（图1）。Helix Producer Plus 9已不再使用向导精灵（Wizard），所有设置都必须在主界面中完成。此外要说明的一点是，你最好在1024×768以上分辨率使用Helix Producer Plus 9，因为界面元素比较多，分辨率太小有些元素（如任务列表）操作起来就较麻烦，呵呵。

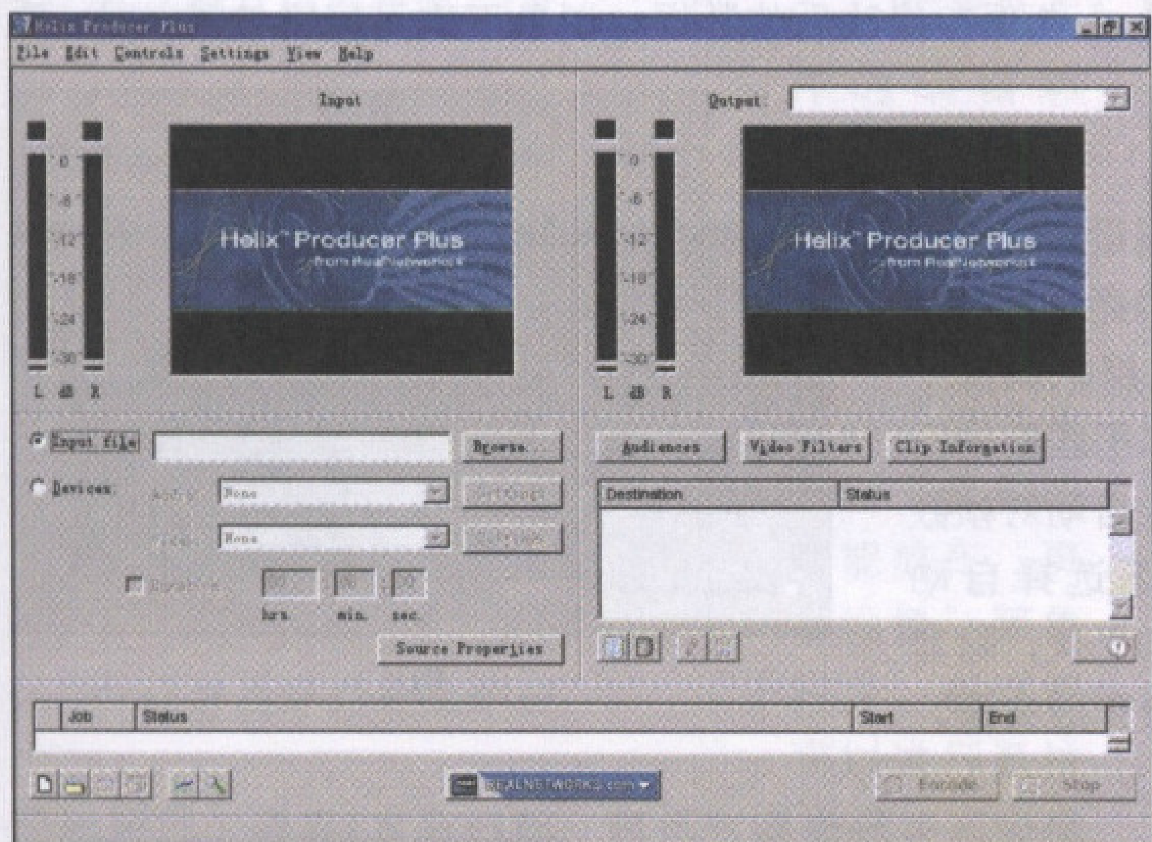


图1

1.导入源文件

此例中假设待转换的视频文件分别是Test01.avi、Test02.avi。单击“Input File”右侧的“Browse”按钮，找到Test01.avi并将其打开。缺省设置下最后会生成1个RM文件，此文件与源文件同名并与源文件保存在同一目录中，我们可直接双击右侧“Destination”列表中的输出文件名，另行指定保存路径和文件名称；此处如果想生成多个目标文件，也可通过菜单“File”→“Add File Destination”添加。

2.目标听众设置

单击右侧的“Audiences”按钮，弹出目标听众设置对话框（图2），在这里可对编码器类型、编码方式、画面尺寸以及目标听众模板进行设置。下面来看看具体内容：

（1）在“Encoding Setting”中进行编码设置

Audio Mode（音频模式）中有3个下拉表选项：“Music”、“Voice”和“No Audio”，其代表的声音质量由高到低。如果要转换的声音仅是讲解或对白，可选择“Voice”，一般情况下选择“Music”即可。

Video Mode（视频模式）下拉列表中共有5种类型可供选择，选择模式时应根据视频源具体的特点而定。例如源画面中有大量运动的镜头（如体育节目），可选择“Sharpest Image”；而对于动静态相对平衡的视频内容，选择默认的“Normal Motion Video”即可。

Video Codec（视频编码器）中提供了3种编码器：RealVideo G2、RealVideo 8及RealVideo 9。其中“RealVideo G2”是较早的编码器，生成的文件品质较差；而“RealVideo 9”则在编码技术上对“RelaVideo 8”作了很大改

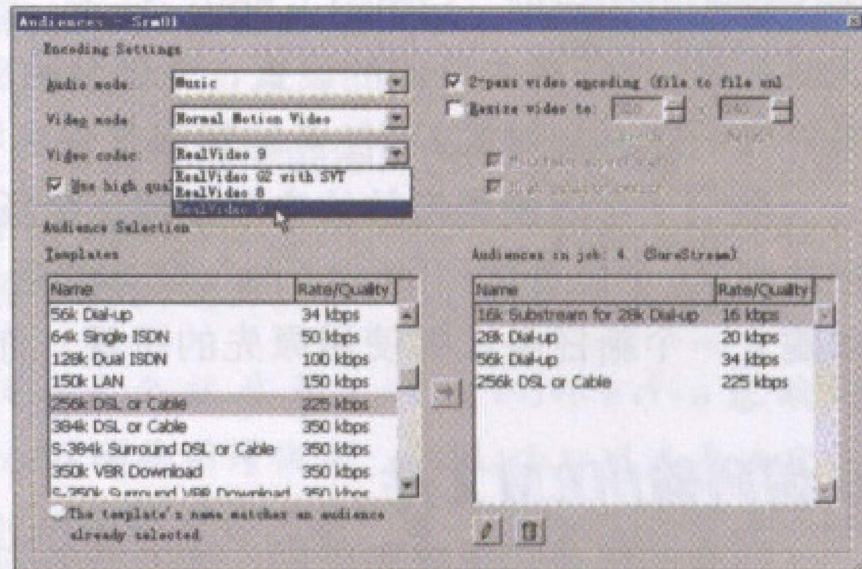
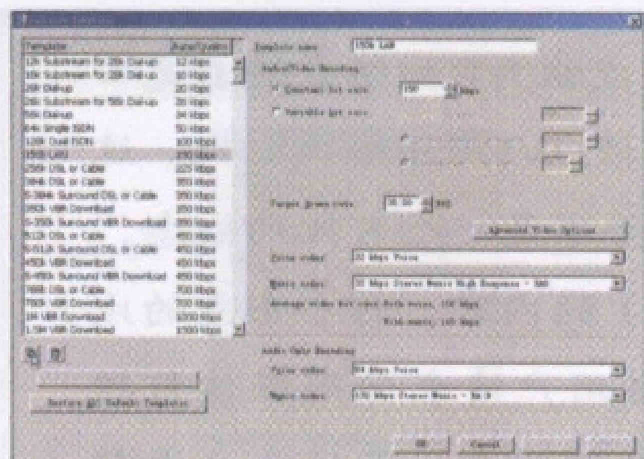


图2

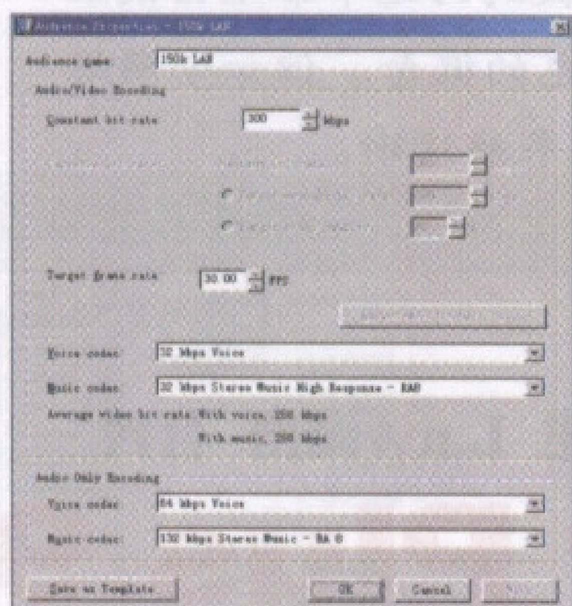

图3

进。毫无疑问，Helix Producer Plus是目前制作ReaVideo 9编码RM文件的最好工具了。

右侧的“2-pass Video Encoding”（二次编码）复选框默认是选中的，这虽然会增加编码的时间（将进行两次分析），但有助于提高编码的精确性，改善画面的品质。“Resize Video to”复选框则用来设置输出视频文件的尺寸。

（2）选择目标听众的网络带宽

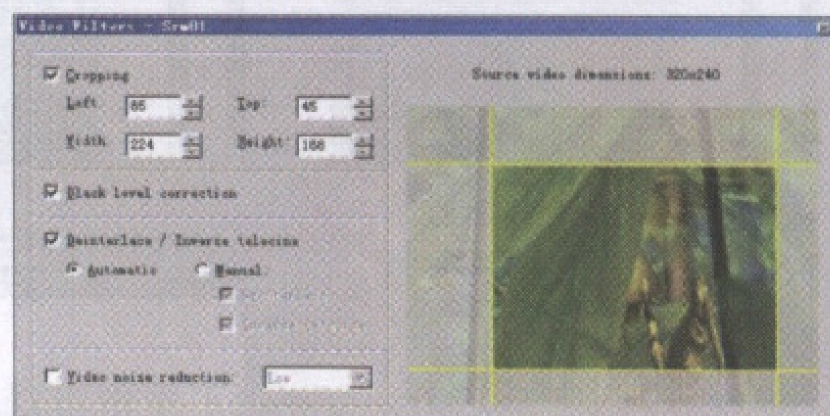
此功能通过图2下方的“Audience Select”功能块实现。与以前的RealProducer Plus相比，这里提供了更为丰富的模板配置（图3）。默认情况下，Helix Producer Plus 9已经在右侧列表中为我们配置了支持智能流的多重速率模板（还记得开篇中讲到的对不同带宽使用者使用不同的解包方式吗？）。如果你需要将生成的RM文件作为在线试听之用，要针对不同带宽连线者提供不同速率的媒体流，就可在此进行添删。然而即使你不准备发布RM文件而是在本地使用，这一步也至关重要，因为它直接影响到最后生成RM文件的大小及质量。这里你需要记住一个原则：生成的RM文件在本地播放的质量仅取决于速率列表中码率最高的表项，此表项数值越高，质量越高；至于文件大小还会取决于速率列表中项目的数目，数目越多则文件越大，因为其中包含了为所有速率连线者所设计的数据包信息！一般情况下我们压缩是为了在本地使用，因此笔者强烈建议只在速率列表中保留你所需的最高速率项，其余项目一律删除。


图4

当然软件提供的模板只针对一般情况设定，若不满意，也可对其进行修改。例如我们想将“150k LAN”的码率修改为300kbps，在图3窗口中双击“150k LAN”项，弹出属性对话框（图4），我们将其中的“Constant bit rate”由原先的150kbps修改为300kbps即可。之后你还可通过“Save as Template”永久保存修改后的数据，以备下次可同样使用。

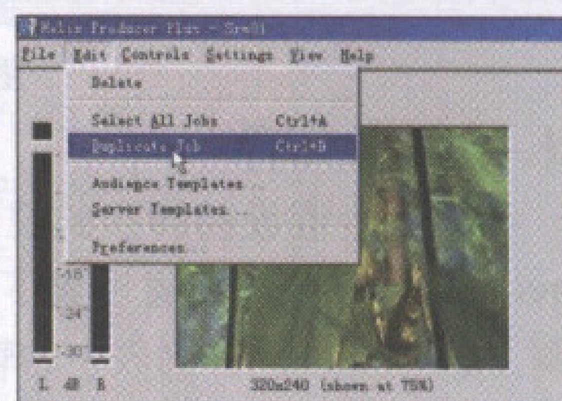
3.视频过滤器

目标听众设置完成后，点击“Video Filters”按钮，打开视频过滤器设置对话框（图5）。其中“Cropping”复选框用来裁剪画面的尺寸；如果源画面的亮度和对比度没有达到预期效果，可通过“Black Level Correction”复选框用来调整；“Deinterlace/Inverse Telecine”选项则用于解决视频转换过程中帧率不匹配的问题。例如要将帧速率24fps的电影转换成30fps，Helix Producer Plus 9会自动对帧数据进行调整，使视频播放更平滑。这里有两个选择，一般情况下选择自动（Automatic）即可。“Video Noise Reduction”用来消除视频文件中的干扰，除非是视频源文件受干扰程度较严重，建议不要选定此项，否则会造成图像变形失真。


图5

4.保存Job

最后点击“Clip Information”按钮，在弹出的对话框中填写剪辑的标题、作者、版权、关键字以及剪辑描述等有关信息。所有参数设置完成后，我们从主界面的“File”菜单中选择“Save Job”保存当前设置，这里将该任务保存为Srm01.rpjf。这其实只是个文本文件，你可用记事本打开，可以发现这是一个类似执行方案的文件。利用这个文件，在下一步就可用来实现前面所说的“Job”功能。


图6

5.复制并应用Job

确认当前打开的是Srm01.rpjf任务，从“Edit”菜单中选择“Duplicate Job”（复制任务，图6），可以看到下方的任务列表区中多出了一项“Srm01 Copy”任务。选中这项任务，单击“Browse”，找到需要转换的第2个源文件Test02.avi并打开。这时在第1项任务中所作的设置，大部分被应用到第2项任务中。当然也有部分设置的参数并没有被继承，例如裁剪画面参数。另外我们还必须对第2项任务的输出文件名称以及剪辑信息重新进行设置。

我们还可以使用拖放的方法新建一个任务，并保存原任务中的基本设置。在资源管理器中找到所要转换的视频文件，将其拖放到第1个任务的“Input File”文本框中（注意不要直接拖放到任务列表框中，那样不会复制任何的设置），这时系统会自动建立一个新任务，并使用原先的设置。你无疑可以使用这个方法将多个文件一次性拖入且继承原有Job中的大部分设置。

6.编码输出RM文件

所有的任务均设置完成后，选中任务列表框中所有需要转换的任务，单击“Encode”按钮就可以编码输出所有的RM文件了。完成后，可选定生成的RM文件进行播放或编辑，菜单项分别为“File”→“Play RealMedia File”和“File”→“Edit RealMedia File”。后一编辑功能可是Helix Producer Plus 9的新增功能哦，可称得上是RM制作者的福音了。

由整个制作过程可看出，此次Helix Producer Plus 9提供了更有效率的制作方法，这一方法使得制作者最初更像在设计一条流水线，而所有产品都能以相同规格在此流水线上生成。同时不少界面相比前一版本，有了更好的集成性，方便了大家的使用。

中国共享软件

最近公司清查内部下载流量排行榜，CoCo以骄人的下载成绩名列榜首。经过一番深刻的思想教育，CoCo决定不在公司进行下载活动了。很多同事都把CoCo看成是专为下载而下载的家伙，其实是每天网络上更新的软件太多了啊，而且现在的软件体积一个比一个大，都恨不得做成1CD的容量直接使用光盘的方式进行销售。这下可苦了CoCo，最近一段时间都在琢磨着到哪里去弄点银子来给自己屋子里头装一个宽带，就不用再整天看着网管的脸色小心翼翼地打开FlashFXP了……

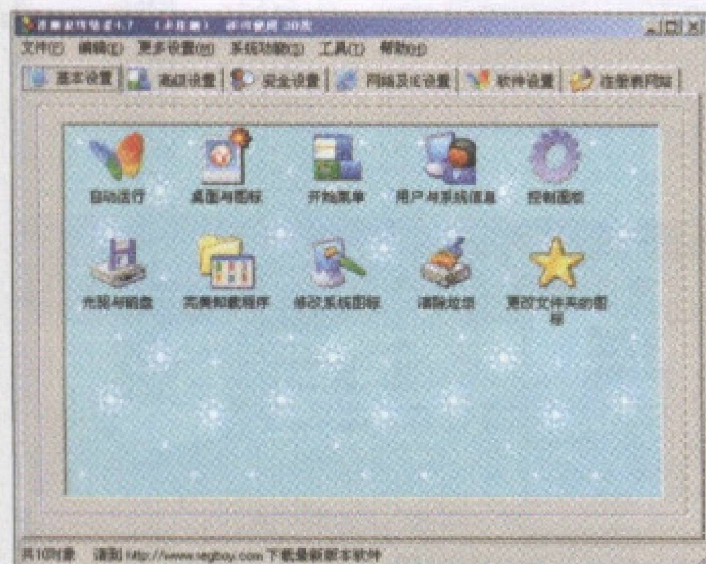
■重庆 CoCo

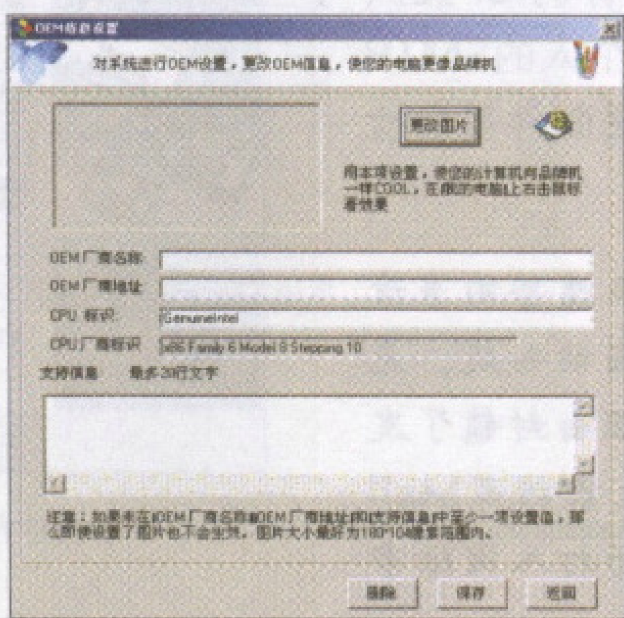


系统家政处理助手——注册表终结者

□**版本**：v4.7 □**大小**：1588kB
□**授权**：共享软件 □**作者**：RegBoy
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**主页**：http://www.regboy.com/
□**下载**：http://www.regboy.com/regboy4.7.exe

说明：注册表终结者是一个系统注册表增强软件，包括基本设置、高级设置、安全设置、网络和IE设置、软件设置4个大类近40余个修改方案，涵盖了如网络安全、系统优化、计算机性能提升、个性设置以及解决恶意网页攻击等各个系统实用和维护的方方面面。软件额外提供了对如Win.ini、System.ini等系统文件的编辑功能，对于高级用户来说，注册表终结者将一些专业性较强的系统操作做成了软件的功能放在“更多设置”菜单栏中，在这里可以进行系统进程管理、黑客/木马扫描、鼠标右键增强等高级操作。软件整体操作界面简洁明了，对于不懂注册表的初学者，软件在每项设置中都提供了详细而易懂的说明文档，让你轻松变成自己系统的优化大师。


注册表终结者主界面

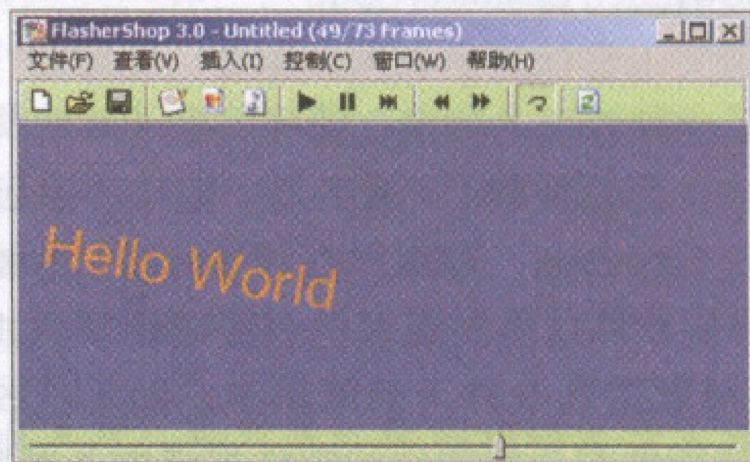

使用注册表终结者修改OEM设置

笔者点评：看到“终结者”这几个字，CoCo就会不由自主地想到施瓦辛格电影《魔鬼终结者》中的“液体金属人”，强大而又诡异。想当初Windows 95系统推出的时候，CoCo凭着自己对注册表的一定钻研程度，经常帮助别人解决各种系统问题，有时也为朋友们调用一些系统秘密设置，“电脑专家”的称号就是这样慢慢得出的，呵呵。但后来好景不长，随着互联网的普及，很多的朋友从网上获取了方便的注册表设置软件，把CoCo“电脑专家”的称号给终结了:)。网上国产的注册表软件可谓竞争激烈，希望国产软件能不断努力，挖掘出更多不为人所知的Windows系统的内部秘密:)。

一分钟生产Flash动画——FlasherShop

□**版本**：v3.0.8 □**大小**：1815kB
□**授权**：共享软件 □**作者**：forrest yang
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**主页**：http://www.flash2me.com/
□**下载**：http://www.flash2me.com/download/FlasherShop30CN.zip

说明：FlasherShop，顾名思义，是一款自动生成Flash动画的傻瓜软件。它提供了一个简洁的设计界面，不太了解Flash繁复使用方法的朋友只需轻松点击几次鼠标，选择喜爱的背景色、图片、声音，输入需要的文字，最后选择一种动画效果，Flash动画便制作完成。软件内置了翻转、淡入淡出、彩虹、心跳等10余种动画模板，只需在相应的下拉框中进行选择即可。FlasherShop还提供了一个简化的编辑环境，和Flash一样将一个动画元素看成一个对象并提供对象模板窗体，支持拖放式调整，可直接打开非FlasherShop生成的.swf文件进行编辑。软件额外提供了几个小巧实用的功能，例如可以在.swf和.exe文件之间转换格式，可直接将你制作出的动画自动安装成系统的屏幕保护。软件尚不是很成熟，还有许多需完善的地方。



FlasherShop主界面


FlasherShop图片属性界面

笔者点评：CoCo是个程序员，Macromedia家族的Dreamweaver和Fireworks倒是用得很熟，但Flash却迟迟无法窥得入门之道。一方面是时间和精力的问题，另一方面Flash像是一个复杂的生产机器，单单是那些数不清的时间线和帧数就够让人头疼了。为了让像CoCo一样的“Flash”盲也能轻松做出自己的动画，FlasherShop之类的软件应运而生，不过国外的Flash动画自动生成软件已经达到可制作3D动画的水准了，国产软件作者们，迎头赶上啊……



中天视听王频道选择界面



中天视听王播放电视节目界面

足不出户，知晓天下——中天视听王

□**版本**：v3.0简体中文版　□**大小**：3821kB
□**授权**：免费软件　□**作者**：中天网
□**平台**：Win9X/2000/XP　□**主页**：http://www.kingchina.com/
□**下载**：http://www.onlinedown.net/kcplayersetup.htm

说明：一个网络视频、音频的多媒体接收和播放软件，采用树形书签列表的方式内置了全球著名的电视和电台频道，以及中外流行的电视电影节目。播放的画面可随意放大、缩小或隐藏，版本和数据可在互联网上自动检测、更新和升级。除软件以免费形式发布外，在线收看电影、电视和电台也无需任何费用。软件安装完毕即可使用，不需电视卡或其他附带软硬件，只要你的网速够快，就能够流畅地欣赏到自己感兴趣的东东。

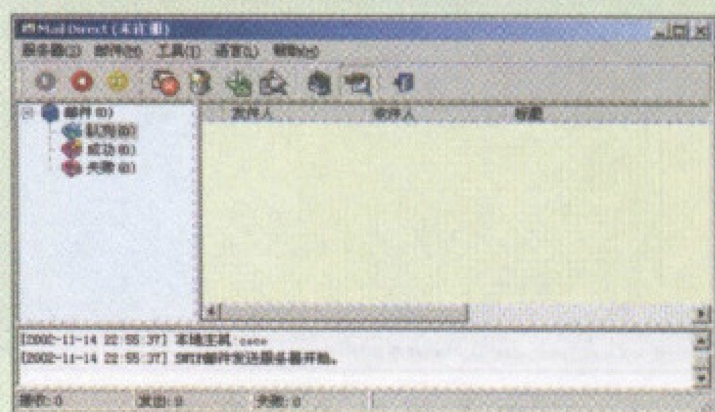
笔者点评：有一个朋友安装好中天视听王后，得意地调出了中央4台的节目演示给CoCo看。CoCo并没有觉得很神奇，因为一般只需要知道网络地址，在RealOne Player甚至是在Web页面上其实都能很方便地观看流媒体节目，当时只是觉得视听王的画面声音效果很流畅而已。经过一番争论，CoCo发现，其实很多电脑菜鸟不愿意也没有时间和精力在网络上四处搜寻自己想看的东西，既然中天视听王把成百个网络电视电台摆在面前，只需要鼠标选择，像看电视一样方便，加上免费的诱惑，何乐而不为呢？

邮件直达快使——Mail Direct

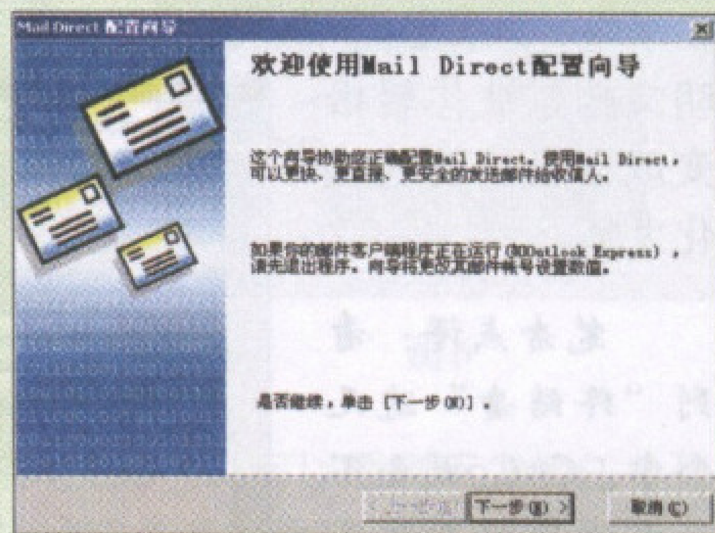
□**版本**：v1.7 简体中文版　□**大小**：918kB
□**授权**：共享软件　□**作者**：尤晓东
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**主页**：http://www.ocloudsoft.com/
□**下载**：http://www.onlinedown.net/maildirect.htm

说明：Mail Direct提供了一种快速、安全、便捷的电子邮件发送服务，可将你的邮件直接发送到收件人的信箱中，而无需SMTP服务器。软件可以与几乎所有的邮件客户端软件配合使用，如Outlook Express、The Bat、Eudora、Foxmail等。它内置一个SMTP服务器，可被邮件客户端软件用于发送邮件。当Mail Direct接收到从邮件客户端软件发送来的邮件后，就直接发送到收件人的信箱中，而无须经过你的ISP邮件服务器。你所需要做的，就是改变邮件客户端软件的邮件发送服务器地址，将你的ISP提供的邮件服务器修改为“localhost”，即本机。然后Mail Direct将会成为你个人的SMTP服务器。同时Mail Direct使用了多线程技术，可高速发送邮件，并且在发送邮件前会检查收件人邮件地址是否有效，使邮件发送变得更安全、高效、可靠。

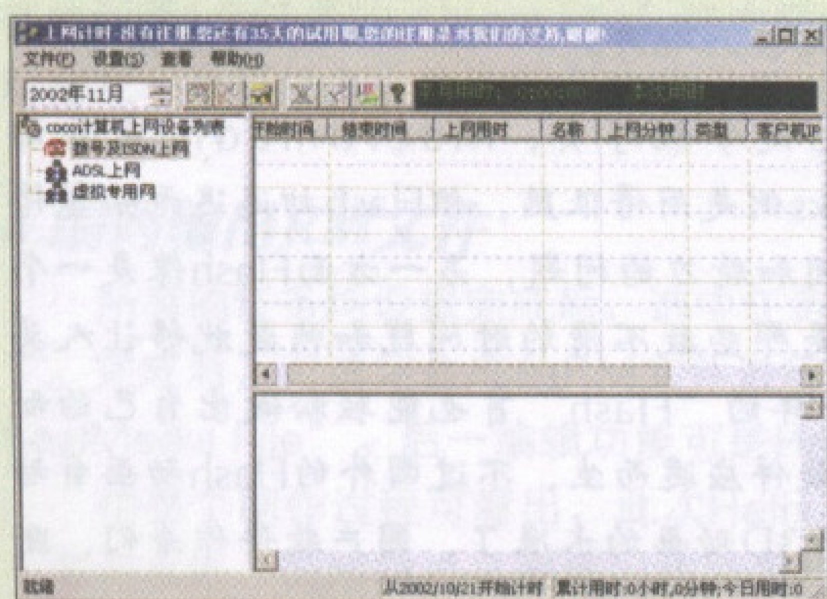
笔者点评：如果你现在还是在使用免费邮箱，就知道发信是一件多么痛苦的事情了。不稳定的SMTP服务器经常会让你担心信件的安全，随着各大收费邮箱的兴起，免费的发信服务器正在消失。但如果你所在公司像CoCo的一样，出于一些理由封锁了发送SMTP的端口而不得不使用页面方式收发邮件时，就知道为什么要向大家推荐Mail Direct了。软件支持中文繁简、英文、德文、意大利文等6种不同语言，为打入国际市场做好了充分的准备:)。



Mail Direct主界面



Mail Direct配置向导



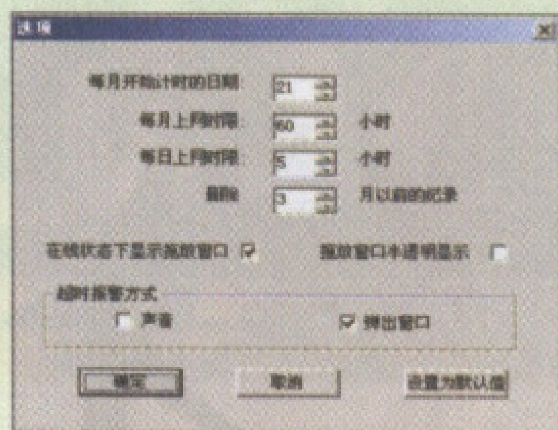
ADSLtime主界面

宽带也要省着用——ADSLtime

□**版本**：v1.5　□**大小**：1316kB
□**授权**：共享软件　□**作者**：赵保双
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**主页**：http://www.ws-soft.com/
□**下载**：http://www.ws-soft.com/Adsltime.exe

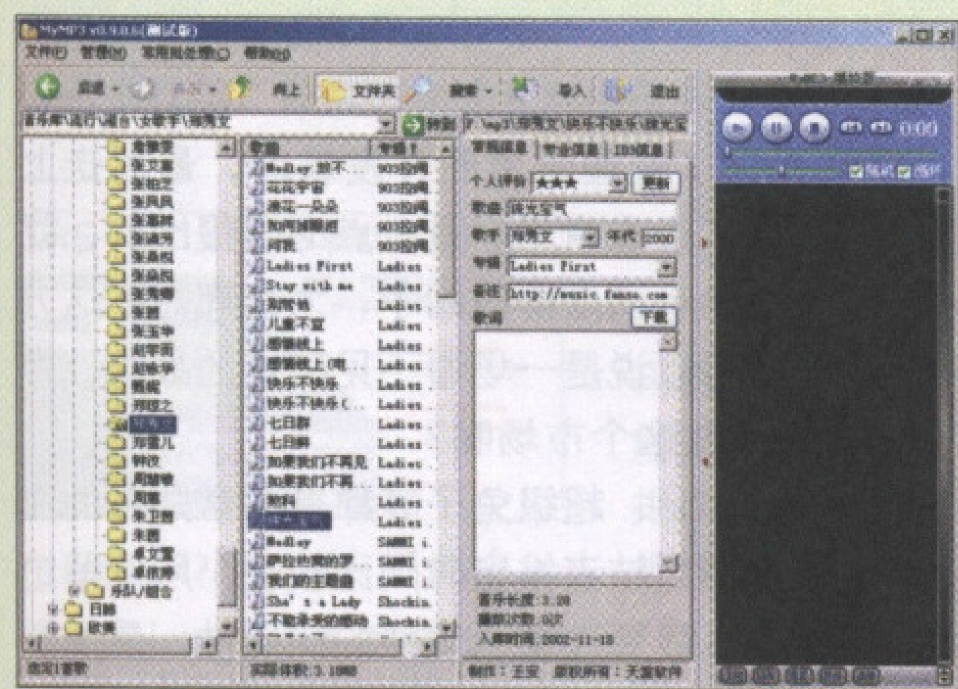
说明：一个网络计时软件，支持ADSL、ISDN和Modem拨号上网计时。软件独具对EnterNet 300、EnterNet 500进行计时的功能，能设置多个不同的网络

连接，对每个连接进行单独计时和统计，提供每天上网的详细记录，包括上网的起止时间、时长、登录IP以及上传和下载的流量等，其记录最长可保存一年。软件允许你对每个月的上网时间进行限制，上网超过了规定的时间会对用户进行声音或窗口的报警，有效控制你的网络费用支出。还可对上网记录进行排序和统计，生成固定格式的报表文件，方便用户对数据进行一定的分析。现在注册该软件可以免费得到价值28元的ADSLspeed v2.0上网加速器和38元的ADSL小网神v3.0（个人版）两个小礼物呢:)。


ADSLtime选项设置

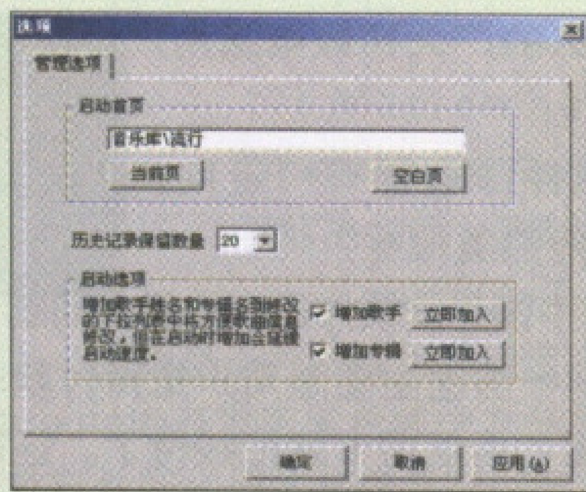
笔者点评：今天CoCo去电脑城买了一张50元的上网卡，为接入宽带网做好了充足的准备。由于申请的宽带ISP是中国电信，缴费方式采用宽带包月限时的方案，所以必须采取有效措施节制每个月的使用时间，摆在面前的头等大事就是寻找一款合适的网络计时软件，ADSLtime就是在这种情况下偶然发现的，软件安装后会在系统托盘中驻留，只要拨号上网，就自动开始计时计费，断网后即停止记录。也就是说，设置好网络连接选项后，不需任何动作，ADSLtime就自动地在后台默默地为你服务了，甚至让你感觉不到在使用这个软件。这样，当你在网上尽情冲浪时，它默默地在后台为你勒紧了钱袋。

管理自己的音乐库——MyMp3


MyMp3主界面

□**版本**：v0.9.0.6　□**大小**：788kB
□**授权**：免费软件　□**作者**：王安
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**主页**：http://www.91Search.com/
□**下载**：http://www.91search.com/mymp3.html

说明：大概每个电脑玩家都会收藏一些自己喜爱的MP3，但是收集的文件一多，看着不同的目录和文件，想在自己的机器上找一首歌都成了一件麻烦事。装上MyMp3，就可以解决这些烦恼了。这是一款针对MP3音乐文件，采用数据库方式进行管理的软件。除了对歌曲文件进行分类管理外，可管理的内容还包括歌手、专辑、流派、歌词等音乐信息；同时软件自带一个播放器，管理的同时可以对音乐文件本身进行预览。软件独特的地方在于它本身拥有一个信息完备的歌手库，在你机器上找到的文件，可以自动归类到相应的歌手栏中，用不着手工添加。软件内置搜索功能，可以很方便地按各种条件进行搜索，能自动分析无效的歌曲连接文件并使用批量的方式对它们进行处理。


MyMp3管理选项

笔者点评：也许是认识到媒体文件管理的重要性，微软Windows Media Player的新版本中加强了对影音文件的管理。但一般情况下，我们听音乐很少会打开消耗大量系统资源的媒体播放器选择歌曲，相信绝大多数用户还是在使用Winamp。Winamp虽好用，但要找到自己想听的歌曲却很麻烦，经常看到一些朋友在Winamp中一次性导入上百个MP3文件，然后再挑选喜欢的歌曲，感觉世界上还真有些不怕累的人哦。安装上MyMp3后，问题就只剩你想听什么了。最后希望该软件在新版本中能增加刻盘功能的选项，这样就可随意制作资料完备的MP3收藏光盘了。

软件更新快报

国庆期间很多著名共享软件都进行了比较大的版本升级，所以最近一段时间，可能大家都在忙于做进一步的功能开发，所以有升级或更新的软件不是很多，但经过一番搜索，还是找到了一些有代表性的。

Windows优化大师：系统设置和优化工具，11月6号发布了新版本v5.0，全面改进了系统信息检测，并改进了系统垃圾文件处理等15项功能，推荐用户下载更新。
下载地址：http://www.wopti.net/download/others/wmicore.exe。

网际快车（FlashGet）：优秀的中文下载软件，11月6日升级到v1.4 Beta 1。
下载地址：http://211.147.61.151/fgbeta.exe。

超级兔子魔法设置：系统注册表设置的强大助手，升级版本至4.96，新增禁止图片预览（只限WinXP）、加快.avi文件读取、媒体播放器标题文字修改和加大记忆文件夹缓冲区大小（只限WinXP）等新功能，推荐用户下载更新。
下载地址：http://www.onlinedown.net/magicset.htm。

立足国内 才能进军海外

——小记“注册表终结者”作者千里马软件工作室



RegBoy，注册表终结者开发成员

RegBoy，千里马软件工作室成员，共享软件“注册表终结者”作者，今年26岁，1997年天津技术师院毕业，现在从事计算机教学工作；平时爱打篮球、乒乓球、游泳等，也喜欢旅游、读书、听音乐。所以平时上网比较爱去音乐网站，喜欢Beyond的歌，因为那里面有一种激人奋进的精神。

大众软件：很高兴使用E-mail的方式采访到了您，请给《大众软件》的读者们介绍一下您自己的开发道路吧。

RegBoy：我是在大学才开始接触计算机，因为不是计算机专业的，当时只是学习了FoxBase、BASIC这些基础的程序设计语言，不过正是通过这些学习，才将我带入了程序设计领域。基于对计算机的兴趣，在大学中自学了C、Pascal、C++等语言。我觉得正是那时的学习，为我的今后打下了良好的基础。1997年毕业后，由于工作的原因，我需要开发一套管理系统（学籍管理），其中一项是将学生的扫描照片放入数据库，听说VFP的通用字段可以满足需求，就买来相关书籍边开发边学习，那时我真正了解了Windows下的可视化编程。

大众软件：VFP一般只适合数据库应用的开发，那后来采用了何种开发工具呢？

RegBoy：后来在开发一个题库管理系统——《测试之星》时，为了追求更高的效率改用VB实现，这个系统被河北省评为教科研二等奖。2001年我开始使用Delphi开发程序，最早开发了一个类似QQ界面的网页特效软件——网页特效咖啡豆，并且加入了QQ的Skin，能实现250多种网页特效功能，后来又陆续学习了Java、Asp等程序设计语言。

大众软件：原来是“网页特效咖啡豆”的作者啊，这个软件以前使用过，功能还是很不错的，只是有些地方感觉还不是很成熟。

RegBoy：那是早期的共享软件作品啦。从2000年6月开始开发注册表终结者，当时软件的名称叫“注册终结者”，后来为了更贴近实际功能而改名。说到灵感，主要是为了自己修改注册表方便。我教的学生都是学习计算机专业的，很多学生，特别是男生总喜欢按照电脑书上介绍的技巧对计算机进行任意修改。如锁定注册表编辑器、隐藏桌面、修改系统图标等，这样其他学生就不能正常使用，每次查找注册表修改比较麻烦。所以就考虑自己编写一个能修改注册表的软件，然后我就用VB很快编写了一个最初版本，能修改几个主要功能。后来我将它发布到我的个人主页上，热心的网友提出很多中肯的意见和建议，促使我不断改进完善它。

大众软件：呵呵，为了管理学生而开发软件，最后走上共享软件开发的道路，确实很有意思。有一点必须提出的，就是市面上的注册表编辑软件可谓是群雄纷争，大家都想在这方面抓一批自己的用户群，可以说是一场看不见硝烟的战争，为什么在这种情况下依然杀进这个市场呢？

RegBoy：我认为Norton、超级兔子等都是非常知名的注册表修改软件。由于注册表终结者推出时间比较晚，所以留给我更多思考和比较的时间，我更注重于软件的实用性、易用性及安全性。其核心竞争力就在于使用非常快捷和简单的操作，来实现强大的功能。

大众软件：明白了，像Norton的注册表编辑软件，非要有一定的理解才能去操纵它，而注册表终结者定位于包括那些连注册表都不知道是什么的广大初级电脑用户群。

大众软件：不少软件作者都有“走向海外”这样的梦想，您的梦想是否也和他们类似呢？

RegBoy：呵呵，在中国开发软件遇到的最大问题，就是盗版和软件的非法破解，另一方面主要是用户觉得付款非常不方便，不像外国人坐在家里，用信用卡就把钱付了。这常常使一些共享软件作者直接开发英文版，到海外发行，也就是周奕（MP3 CD Maker的作者）倡导的走向海外。但是作为一名共享软件作者我认为，我们必须首先立足于国内，再进军海外。我发现国人的正版意识在不断增强，如果你的软件几乎没有任何Bug，又能满足用户需求的话，还是有人愿意注册的，关键是要提高软件的质量，一个垃圾软件在哪儿都不会受到欢迎的。

大众软件：的确，关键是软件质量要好。一个在国内都没有人愿意使用的软件，很难想象如何去海外发展。

大众软件：对下一步的发展怎么看？

RegBoy：“注册表终结者”会不断地创新，不断地开发新的功能。我正在制作4.8版本，在其中加入了文件夹隐藏功能。以后逐步推出的版本中，会加入踏网无痕、注册表垃圾清理、文件垃圾清理、注册表保护、IE保护等功能。

业界动态

第二届中国宽带流媒体大会在京举行

2001年首届中国宽带流媒体技术与应用国际论坛的成功召开，在我国整个宽带产业界引起广泛反响。时隔一年，第2届论坛China Broadband Streaming Conference 2002于11月28～29日在北京再次举行。

有关专家认为，今年随着宽带多媒体产业的发展，我国已告别粗放的竞争和圈地运动，而渐渐走入柳暗花明的应用与赢利。近一段时间来，以中国移动彩信（MMS）、中国电信“宽带急速之旅”及“互联星空”等为核心的宽带及多媒体应用进一步推广；与此同时，为抵制Microsoft等少数厂商对数字媒体技术和市场的垄断，RealNetworks、Apple等主流数字多媒体厂商纷纷开放源代码以支持更多平台。网络多媒体技术平台标准逐渐开放，宽带应用也日益成熟。在这一技术为前沿的宽带多媒体背景下，China Broadband Streaming Conference 2002观察和审视了我国网络传播和宽带应用中的新技术变革和发展方向，促进适用技术、解决方案和运营模式的推广，增进国际交流与合作；充分发挥这一交流平台的作用，积极研究探索网络传播、电信运营和电信业务的基本规律，掌握符合宽带多媒体时代的技术和应用之道。

RealNetworks公开流媒体软件设计图



Helix DNA，本图截自RealNetworks官方网站。

RealNetworks公司于近日公布了自己流媒体技术的软件设计图，期待能藉公开源代码的社区力量与微软较量。如同预期，RealNetworks发布的客户端软件源代码，包括功能完整的媒体播放程序，适用于Linux、MAC OS X和Windows操作系统。RealNetworks把这个开放源代码客户端程序称为“Helix DNA Client”，其中包含该公司知名的RealOne媒体播放器以及影音程序代码。

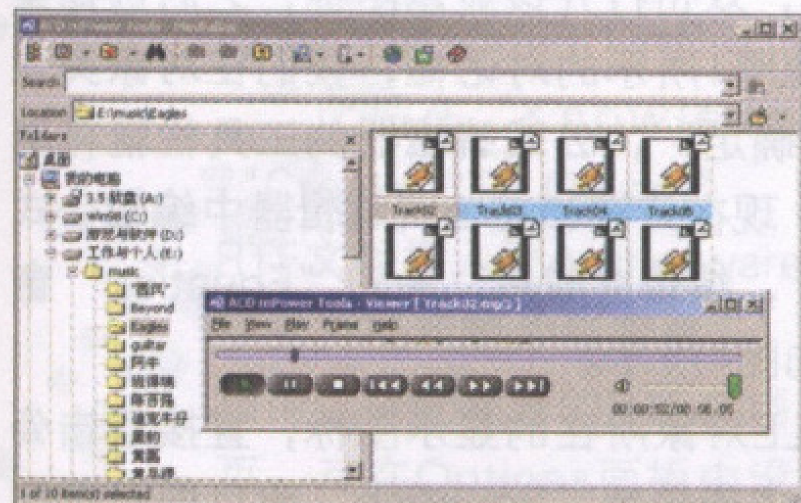
RealNetworks的战术与其头号敌手微软迥然不同。微软严密看管软件产品的源代码，视之为皇冠上的明珠。微软声称，开放源代码软件可能比非公有软件造成更严重的安全问题，但开放源代码支持者驳斥这种论断。RealNetworks的这一举动可能重新引爆开放和封闭源代码两派支持者之间的激烈论战。

Macromedia公司推出小型网络工具

Macromedia公司近日推出了一款名为“Contribute”的产品，它是从网页设计工具Dreamweaver中分解出来的版本。这个软件应用于相应的服务器，为企业内部信息发布及更新提供了解决方案，它使得普通的办公室职员能够修改网页文本和网站的其他次要内容。

Contribute采用了类似于网络浏览器的经过改良的界面。用户可以在Contribute的主窗口上调用一个网站，然后单击浏览器旁的链接可增加、编辑文本或执行其他基本操作。Macromedia的高级产品经理Erilk Larson说，Contribute的开发团队希望使产品的外观和操作尽可能接近网络浏览器，目的是克服人们不愿意学习新软件的自然心态。该款软件还让网站管理员可以指定有权访问网页的用户，以及访问的区域。那些尤其谨慎的人甚至可以在修改的网页部分生效前要求以电子邮件的形式批准。

ACD Systems发布mPower Tools


mPower Tools MiniBar及其浏览器。

ACD Systems于近日发布了一款名为“mPower Tools”的软件。在其官方主页说明中，ACD宣称这款产品扩展了微软视窗系统数码图像方面的功能。但使用过程中感觉这是一款在其前作PicaView基础上继续开发的产品。用户安装mPower Tools后，可在任何调用资源管理器的地方，通过右键菜单中的集成插件对图片或视频文件进行快速浏览，软件支持绝大部分的常见格式。与PicaView显著不同的是，mPower Tools提供了窗口界面，在此界面中对图片或音视频文件双击，将打开相应的组件进行浏览。需要说明的是，这一软件与PicaView并不兼容。



TRENDS

在Authorware中引入丰富的外部文档

■湖南 蔡俊亚

Authorware在多媒体程序开发领域中有着举足轻重的地位，这一方面来自于其简单直观的操作，另一方面则是因为，利用它能将文本、图形、声音和视频等多媒体素材完美地结合起来，创作出绚丽多彩的多媒体程序。但在实际设计过程中，大家却不可避免会遇到这样的难题：Authorware本身的文档编辑能力有限，如果要在程序中插入复杂的数学公式，或者要解决文档的图文混排问题，甚至要将PDF文档信息在最后成品中展示，仅利用Authorware本身的编辑功能实在无能为力。本文将以实例说明的方式，由简单到复杂分别给出这些问题的解决方案。

一、插入OLE对象

所谓“OLE”，是一种在应用程序之间传输和共享信息的方法，利用此方法可使应用程序A创建一系列信息，然后将此信息传至应用程序B，如此可大大提高软件之间的合作效率。此例中我们将在Authorware中插入一个复杂的数学公式，由于在显示图标中直接输入公式会比较麻烦，这时我们就可以使用OLE将公式编辑器创建的公式插入到Authorware文件中去。

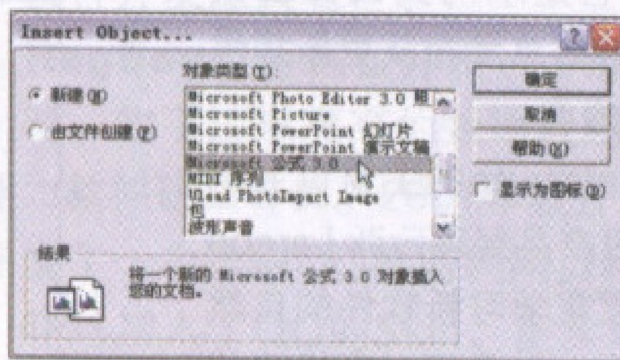


图1

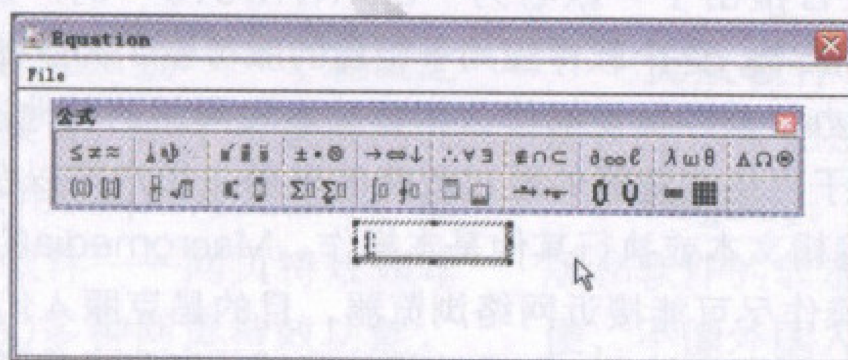


图2

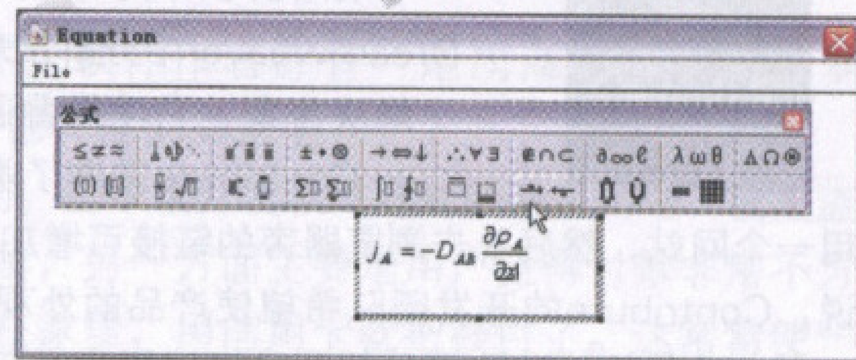


图3

首先在流程线上拖放一个显示图标，双击打开该显示图标，之后选择菜单“Insert”→“OLE Objects”，出现图1所示的对话框，我们在对象类型中选择“Microsoft 公式3.0”，之后“确定”，公式编辑器的工具栏就将出现在Authorware的演示窗口中（图2）。现在只要和在公式编辑器中编辑公式一样，在此编辑需要的公式即可（图3），编辑完成后，关闭“Equation”窗口返回Authorware界面，编辑的公式如图4所示。

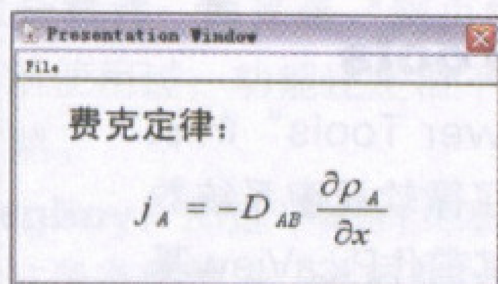


图4

如果需要对公式进行修改，打开OLE对象所在的显示图标，直接双击公式即可调用公式编辑器进行编辑，修改完毕关闭“Equation”窗口即可保存修改。如果需要插入的公式已经预先在Word文档中创建好，则还可以在“Insert Object”对话框中选择“由文件创建”（图5）然后点击“浏览”按钮选择该Word文档，即可将公式插入到Authorware中。

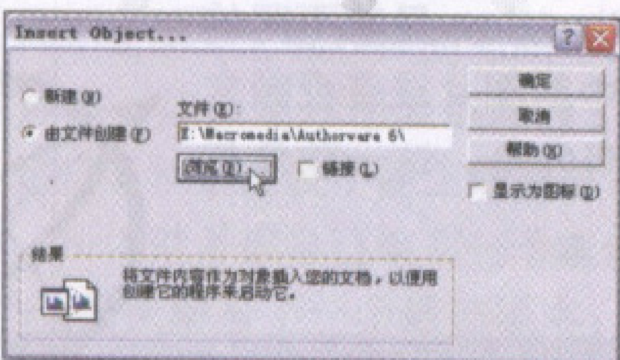


图5

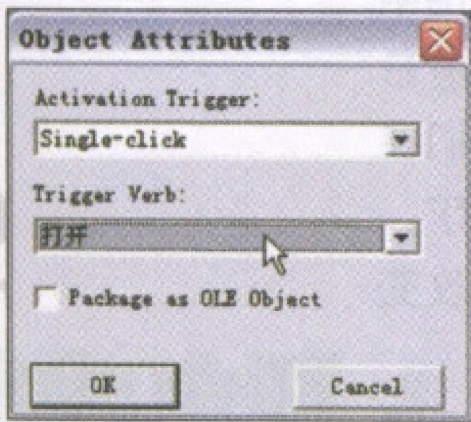


图6

上面我们双击OLE对象调用对应程序对其进行编辑，其实是以“双击”动作激活了OLE对象的默认响应动作“编辑”（不同的OLE对象有着各自的响应动作），如果需要修改激活OLE对象的动作以及OLE对象被激活后对应的响应动作，可以选择菜单“Edit”→“公式OLE Object”→“Attributes”（该菜单项只有在包含OLE对象的显示图标被打开时才会出现），打开OLE对象的属性对话框（图6）。其中“Activation Trigger”为激活动作，“Trigger Verb”即为OLE对象被激活后的响应动作，图6设置的含义是当单击OLE对象时，就使用与该OLE相关联的程序打开该对象。如果需要程序打包后仍能激活OLE对象，则应选择“Package as OLE Object”复选框。Authorware还提供了专门对OLE对象进行控制的系统函数，见系统函数Category下的OLE分类，使用方法参看函数说明，限于篇幅在此不再介绍。

按照上面的方法，我们可将任何在系统中注册OLE的应用软件的文档类型引入到Authorware中，聪明的你应该知道怎么做了吧？

二、用RTF Objects Editor实现图文混排

在不少情况下，我们需要在Authorware中运用图文混排的文档，而在显示图标中完成这一任务同样比较困难。当然也可用插入Word文档的OLE对象来解决这一问题，但如果同时需要在文档中动态显示Authorware中的某个变量值，或动态更改文档中显示的某张图片，这时OLE就爱莫能助了。别着急，还有Authorware自带的工具RTF Objects Editor！

选择菜单“Commands”→“RTF Objects Editor”，打开RTF文档编辑器（图7），我们可以像使用Word一样在此编辑自己的文档。所不同的是该编辑器和Authorware的联系非常紧密，除了可在此正常编辑文档格式、插入图片外，更重要的是可以在此编辑Authorware脚本，插入Access数据库等。我们只要把需要显示的变量名放在大括号“{}”中（与在显示图标中显示变量值一样），当该文档插入到Authorware中之后就能显示该变量的值，如果该变量的值为某一图片的文件名或路径，则Authorware还能将该图片显示出来。

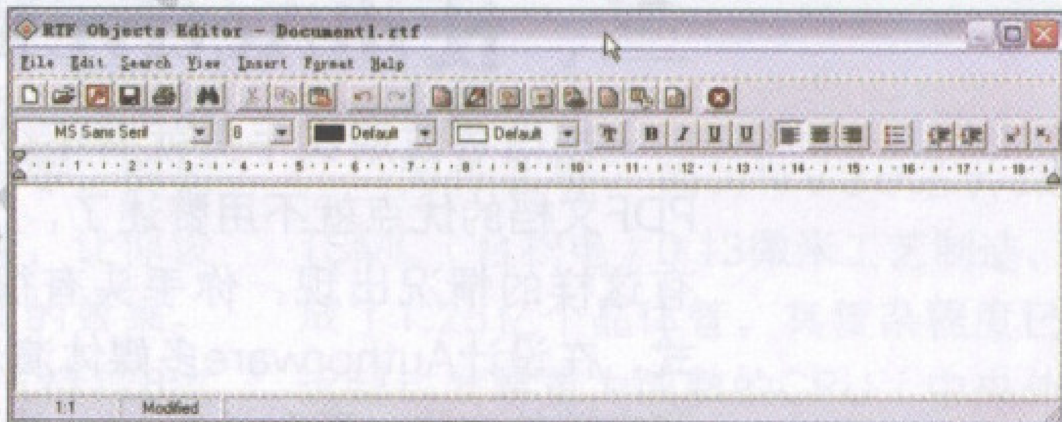


图7

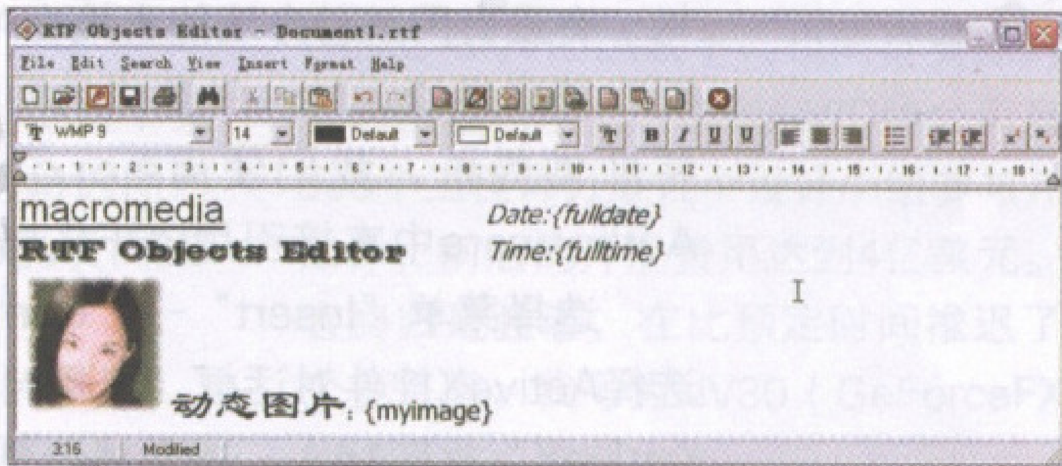


图8

我们在某个RTF文档中输入如图8所示的内容，除文字、图片外还插入了几个变量，其中“fulldate”和“fulltime”用于显示当前日期与时间，而“myimage”用于动态显示该变量指定的图片，保存文档为“Document1.rtf”。

之后在“Knowledge Objects”窗口中选择“Create RTF Object”，使用该知识对象将创建好的RTF文档插入到Authorware中（使用Import功能导入时不支持显示图片与变量）。略去介绍信息，在Source面板中选择创建好的RTF文档（图9）；如果RTF文档有多页，可在Options面板中设置是否出现滚动条、显示的页数范围以及文档显示的层数（图10）；然后在ID面板中指定记录该RTF对象ID值的变量名（知识对象将根据ID值对RTF对象进行控制，图11）；最后点击“Done”结束设置。

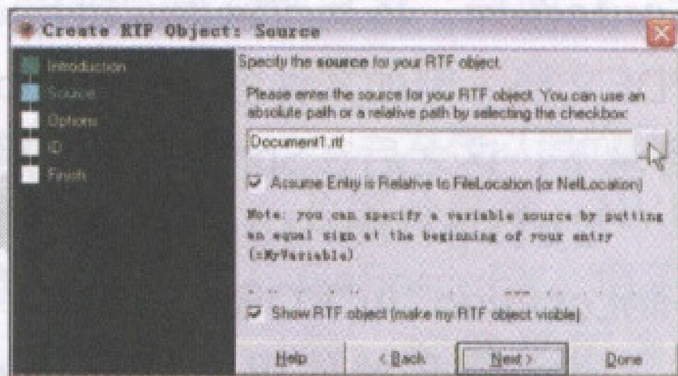


图9

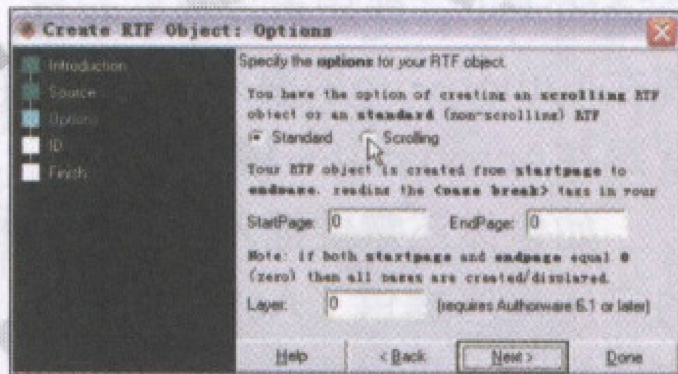


图10

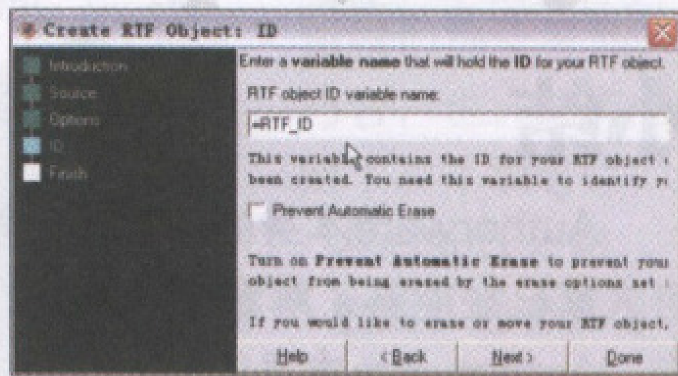


图11

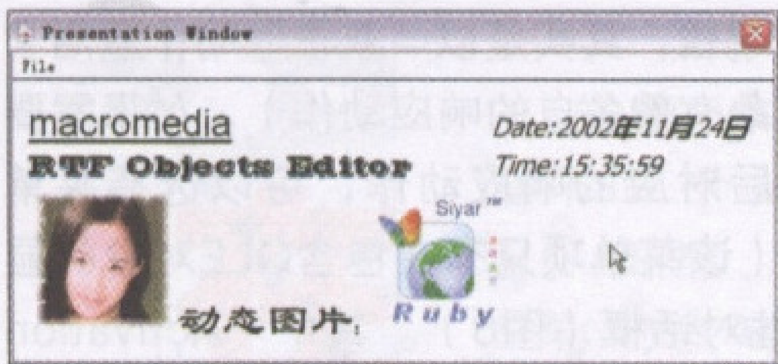


图12

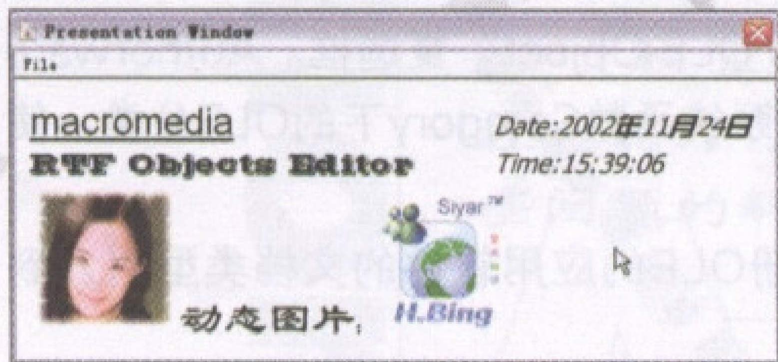


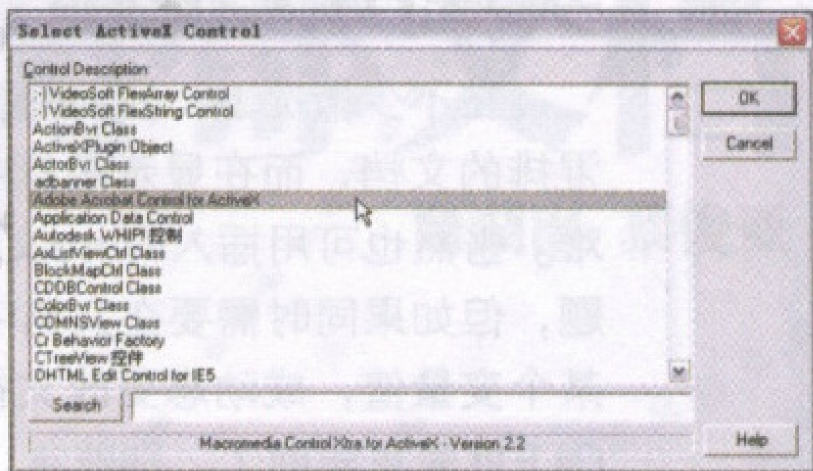
图13

如果我们在知识对象图标之前在计算图标中定义myimage:="{ya.gif}"，则Document1.rtf在Authorware中的显示效果如图12所示，除了原文档，还显示了当前日期、时间，文件目录下的ya.gif也显示出来。如果我们在程序中改变myimage的值，比如myimage:="{hb.gif}"，并使用Goto()函数让流程刷新显示，则图片将随之改变（图13）。

正因为RTF Objects Editor与Authorware的联系之紧密，使得用户在显示普通文档格式的同时还能显示Authorware的变量值，运行脚本程序，随时更改显示的图片名称，这给Authorware设计者带来了极大的方便。

三、使用ActiveX控件引入PDF文档

相信各位朋友手头就有不少资料是PDF文档格式吧，PDF文档的优点就不用赘述了，“地球人都知道”。很可能有这样的情况出现：你手头有很多重要材料是PDF文档格式，在设计Authorware多媒体演示时正好需要向客户展示这些文档的内容。而Authorware并不支持直接导入PDF文档，如果把PDF文档转换成其他格式，又很难保持文档的排版结构，有没有用某种办法能直接在Authorware中显示PDF文档呢？答案是肯定的，只要你的系统中安装了Acrobat，一切将非常简单，我们使用Acrobat的PDF控件就可以在Authorware中直接引用PDF文档。


图14

选择菜单“Insert”→“Control”→“ActiveX”，打开选择ActiveX控件对话框，选择“Adobe Acrobat Control for ActiveX”（图14），接着将出现该ActiveX控件的属性对话框，直接点击“确定”按钮关闭，这时流程线上将出现一个Sprite图标，将其改名为“PDF ActiveX”。把需要引用的PDF文档（例如文件名为“Acrobat.pdf”）放置到当前文件目录下，之后在Sprite图标下用计算图标输入语句：

```
SetSpriteProperty(@"PDF ActiveX", #src, FileLocation^"ACROBAT.PDF")
```

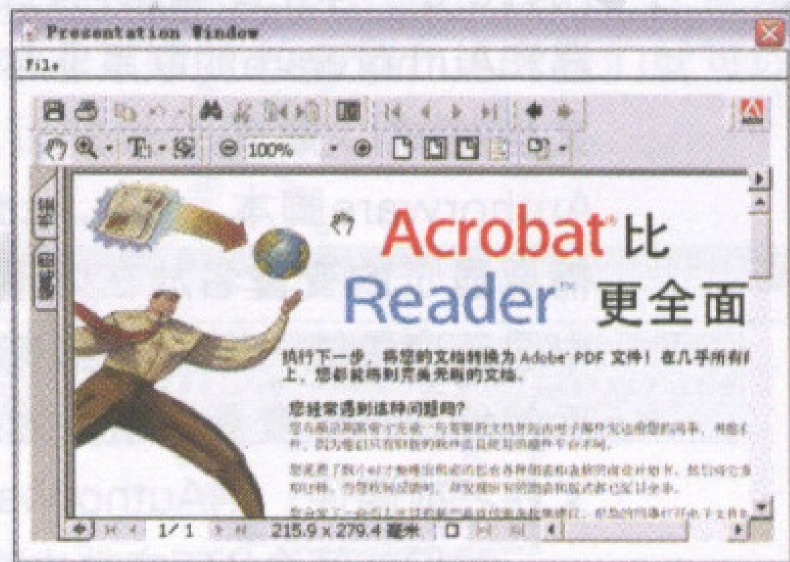


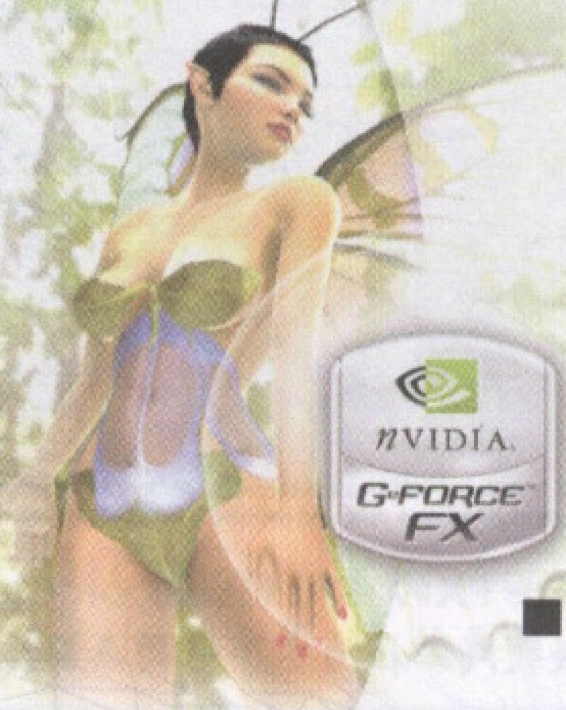
图15

这条语句的作用是为ActiveX控件指定显示的文档路径。到此执行一次程序，接着暂停，将控件显示范围拖放到合适的大小，然后再次执行程序，Acrobat.pdf就将乖乖地出现在Authorware的演示窗口中（图15），在此阅读PDF文档就跟在Acrobat中一模一样。

如果你还需要插入其他特殊格式的文档类型，只要对应的应用程序提供了ActiveX支持，你完全可以依葫芦画瓢，方便地引入自己需要的文档。

小结

Authorware本身的文档编辑能力的确有限，但这丝毫不影响Authorware的功能，通过上面的介绍，相信大家已经能够了解到Authorware融合外部文档能力的强大，没有必要在其自身的文档编排能力上下大功夫，Authorware本身就像一个开放的舞台，它把各种形式的素材串在一起，编排成一套精彩的节目。



梦想与现实的连线——NVIDIA GeForceFX

■广东 ff

序言——NVIDIA的梦想

梦想、计划、现实，只有现实是最真实的、可行的、存在的。而梦想是最美好的东西，但它是不存在的，且通过奋斗也不一定能实现。计划是实现梦想和理念的方案，通过计划，我们能一步步接近心中的梦想，最终走上成功之路。

NVIDIA，曾几何时在梦想自己能成为3D图形业界的王者，梦想自己能推出业内最为强劲的3D芯片，梦想能在个人电脑上提供电影级别的实时3D图像。在NVIDIA精良的计划和不懈的努力下，这些梦想一个一个实现。然而，几个月前，形势开始出现一些变化……

今年7月底，ATI推出了性能强劲的R300芯片（对应RADEON 9700系列产品），它采用全新的架构设计，完全支持DirectX 9.0，并以强大的性能表现获得了业界的一致认可。这个强大的竞争者一时把NVIDIA逼到无以还手的境地。NVIDIA当然不会就此认输，3个多月后的11月18日，在美国拉斯维加斯举行的COMDEX Fall 2002大会上，代号为NV30（编者注：年初发布的GeForce4 Ti系列代号为NV25）的GeForceFX图形芯片，终于揭开了神秘的面纱。

DirectX 9、NV30、Cg——个人电脑3D图像新时代

很快，一样有趣的东西即将诞生，与其说诞生，或许应该说进化更为贴切些。

由Microsoft公司主导开发的DirectX API（应用程序接口）正式进入9.0时代，随之带来的是个人电脑3D图形领域翻天覆地的变化。相对于DirectX 8.0（以下简称DX8）来说，DirectX 9.0（以下简称DX9）有几个意味深长的变化：一是它支持更复杂，其实应该说是更完善的着色器（Shader）程序体。换句话来说，现在你可通过更多的指令，例如分支语句，又或者是循环语句，让你设计的着色器程序实现千变万化的效果。DX9的第2个重大改进，则是支持128位的渲染精度。更高的渲染精度能获得更准确的渲染结果，而实际生成的图像也能获得更好的色彩表现力。

只要程序员能灵活使用以上两个关键特性，那么它就可在支持DX9的图形处理器上，获得几乎接近电影品质的3D实时渲染画面。

作为第5代GeForce产品的NV30，是NVIDIA公司首枚完全支持DirectX 9 API的图形处理器（此前ATI的R300已支持DX 9）。值得注意的是，GeForceFX是一种能较好体现DX 9特性、真正重现电影品质3D图像的处理器，因为NV30拥有比ATI R300更高的执行频率、更多的贴图单元和更先进的带宽利用体系。

错过了生产周期的NVIDIA GeForceFX

从RIVA TNT以后，NVIDIA确定了这样一种战略，即每年推出一款全新架构的图形芯片，而每半年则推出该芯片的升级版。然而距离GeForce4 Ti（NV25）的发布已有大半年了，作为后继者的第5代图形处理芯片——NV30却迟迟没有露面。



GeForceFX芯片

为什么呢？因为NV30芯片采用TSMC（台积电）0.13微米工艺制造，集成了1.25亿个晶体管，其复杂程度已远远超过发展更为成熟的CPU（中央处理器）的设计。对于有史以来最为复杂、使用最先进生产工艺的NV30来说，即使TSMC和NVIDIA联手，也同样要面对巨大的困难和阻力，据说NVIDIA公司有约300个工程师分成几个设计小组参与开发工作，前后的开发费用达到4亿美元。强者终归是强者，在比预定时间推迟了一个多月后，代号为NV30（GeForceFX）的图形核心终获发布。

GeForceFX=GeForce+3dfx或GeForce+CineFX？

为和以前的几代GeForce系列图形芯片区分开来，NVIDIA将NV30命名为GeForceFX。但不少人或许会因此联想到，究竟是因为使用了GeForce（NVIDIA）加3dfx（Rampage）的技术，而被定名为GeForceFX，还是因为GeForceFX采用了革命性的CineFX图像处理引擎，才这样定名呢？

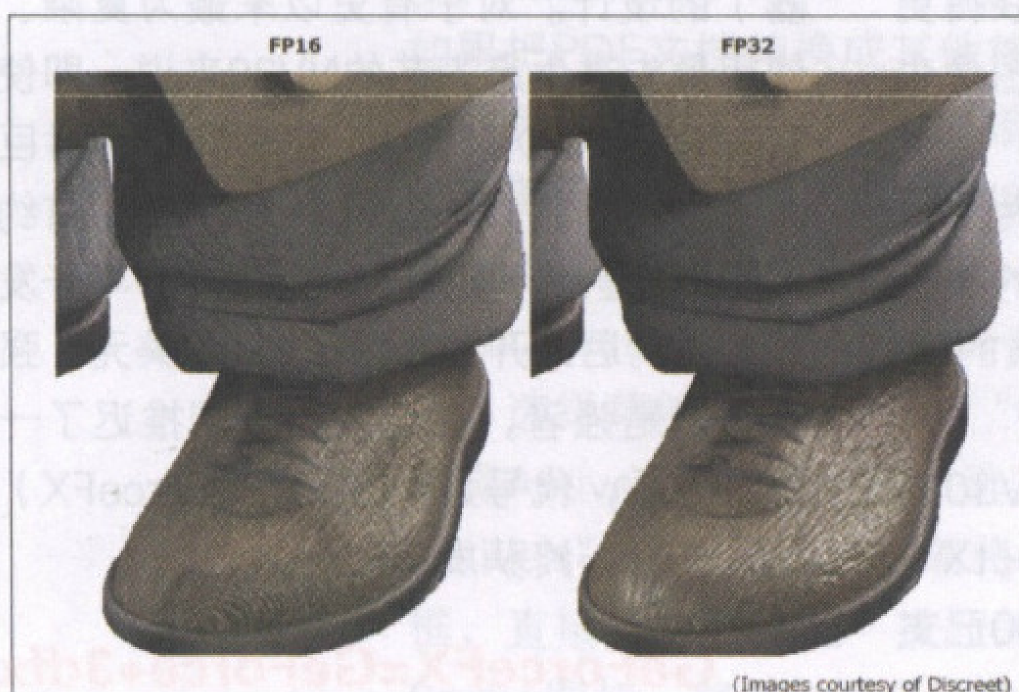
这个问题真的很难解答，根据我们了解，原3dfx的工程师的确在某种程度上参与了GeForceFX的开发，而另一方面NVIDIA也很可能为强调NV30拥有重要的CineFX引擎，把名字取为GeForceFX。但我们都应猜到，世上并没有那么多的巧合，也许只有NVIDIA自己能解开这个谜了。（编者注：以Voodoo系列芯片闻名的3dfx公司，于2000年底被NVIDIA收购，后者获得了它的所有专利技术和部分技术开发人员。）



支持GeForce FX的游戏《Rallisport Challenge（微软汽车拉力赛）》的画面。



不同色彩位数表现出的不同效果。



左（错误，FP16），右（正确，FP32），请留意裤脚和鞋面的纹理所表现出来的差异。


在低精度的系统里，程序员只能在很小的物理参数范围内调整波长、波浪大小和波浪的移动速度，以避免溢出和下溢的情形出现。

GeForceFX的源动力——CineFX的秘密

GeForceFX的秘密，其实也可理解为CineFX图像处理引擎的秘密，甚至可认为GeForceFX就是CineFX，其喻意就是能生成电影品质3D图像的图形处理器（Cine-前缀在英文中表示“电影、影片”之义）。

CineFX着色器是CineFX引擎、也是GeForceFX图形芯片最重要的特色之一，它包含如下方面的改进：

◎增加了高精度的128位颜色渲染模式，并且能在一个着色程序中切换使用不同的颜色精度。

◎支持更长的着色程序体（Shader Program）从而实现电影级别的真实效果。

◎对动态分支和循环语句的支持使程序员能更好地控制着色程序的流程。

◎配合高级图形语言CG能大大缩短着色程序开发周期。

下面我们来看看CineFX着色器具体都有哪些特色：

1.更高的颜色精度

对于彩色图像来说，更高精度意味着更高的细节等级，也就是说有足够的色彩用来描述图片里的每一部分。因此精度将直接关系到图片质量。在计算机领域，图像是由红（R）、绿（G）、蓝（B）这3种颜色（即三原色）混合而成，它们通过位数（bit）来决定各自在最后成像中所占的比例。那么，我们该如何理解不同精度所代表的意义呢？

假设我们现在用16位颜色（即2的16次方）来表示一个图像，按照三原色平均分配的原则，每种颜色能获得2的5次方个位，那么其颜色等级为32（第16位用来表示Alpha值，即透明度）。同样，当系统使用32位颜色时，每一基色就能分到2的8次方个位，即能获得256个颜色等级。随着颜色位数的增多，其精度等级也会相应提升。

但随着图像复杂程度的不断提升，用位来表示颜色显得越来越不妥当。更复杂的图像会导致现有的精度等级不足以处理足够的位数，也因此在这样的计算过程中，经常出现舍去尾数的“错误”（舍位误差）。溢出和下溢是两种常见的精度误差情形。其出现的原因就是因为精度导致的运算位数并不足够。我们来看下面这个情况。现在我们有个8位的数（其能表现的值为0～255），假设其值为130，且要和另一个值同样为130的数相加，那么所得到的值即为260，但这时由于原来的数所在的显存空间精度为8位，只能表现256个值，因此我们会近似地得到一个“错误”的值。如果这一情形出现在表示图像的颜色上，那么稍微的偏差就会影响最后像素的颜色取值，因此不能获得精度非常高的图像。

除了上面的因素，为了能让3D图形卡能实时渲染出电影品质的3D图像，更高的精度也同样必要。在电影CG（Computer Graphics，计算机制图技术）领域，用3D软件制作的水面反射相当逼真，然而这些通常是运用单基色、16、32位的颜色（64～128位的运算精度），进行高精度运算才能实现的惊人效果。新一代3D图形芯片虽然在性能上实现实时的3D运算不成问题，但由于精度的制约，还是不能重现出电影级别的效果。

许多3D游戏在目前这些低精度模式下痛苦挣扎着，而因此引发的问题也很常见。在一些使用了凹凸贴图的游戏场景里，常会碰到“数值非常相近的数相减”这样的计算，在现有的游戏体系和图形处理芯片下，它们会出现非常“恐怖”的错误：程序会使用“0”来取代原本因为相减而产生的更小的数，这样的数值错误对应在图像上，就会导致原应过渡得很平滑的表面上，出现类似地质裂缝那样的纹理。

另一种因缺乏足够精度而导致的错误情形也很常见：在游戏里我们经常会看到有起涟漪的水面效果（比如湖面、海面），要实现这种逼真的效果，通常要考虑适当的波浪高度、水的流动速度、各种波浪间的碰撞引起的反射图形和折射图形的变化，而这些计算却非常容易引发溢出

和下溢的情形。游戏开发人员为了避免这个问题，通常会付出大量的时间和精力控制并防止这种情形的发生。

随着更高的数字精度的出现，游戏开发人员将彻底从这种繁重的、却对提高游戏性毫无帮助的劳役中解放出来。更高的数字精度（FP16和FP32）将彻底避免以上各种溢出和下溢情形出现。

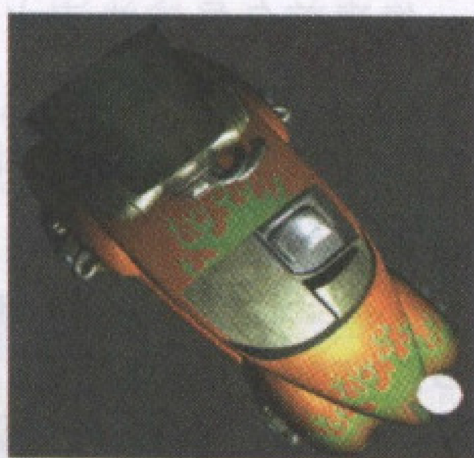
更高的精度对于提高伽玛校正效果也同样有帮助。伽玛矫正（Gamma Correction）对于电脑显示器呈现的图像相当重要。比如说将显示输出的能量提升一倍，但在显示器上得到的亮度响应曲线往往不会成倍地上升，通常其上升的幅度和输入能量的改变呈一定比例关系。

伽玛矫正不能很精确地实现在整数或低精度的浮点运算上。除了要避免数据位数不够产生的各种溢出情况，伽玛矫正还需要系统提供足够的范围，用来确保每一个值间有足够的间隔产生“有效”的差别。

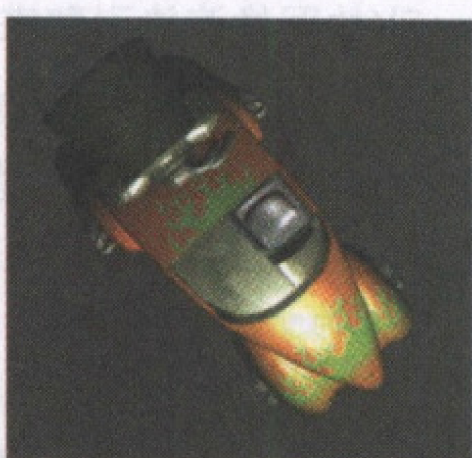
为了提供电影级别的图像品质，GeForceFX图形处理器带有FP16和FP32两种精度的渲染模式。游戏开发人员可选择高精度的FP32模式进行伽玛矫正的计算，这样能让图像在颜色/亮度变化时，获得更为圆滑的变换效果，而物体表面从暗处转到亮处时，也能获得更真实的亮度渐变效果。

和伽玛矫正相类似，更高的精度还能让GeForceFX轻易实现曝光过度和曝光不足这两种现实中经常遇到的图像效果。由于精度提高，每种颜色的亮度级别也成百上千地获得提升，随之带来的则是最暗和最亮之间更大的反差效果，这时真正的曝光过度和曝光不足，也终于能在实时渲染中得以实现。

逐像素的镜面效果同样受益于更高的图像精度。相对于传统的逐顶点高洛特打光，逐像素的镜面打光能给高光区提供更好的覆盖和成像精度。但这种镜面打光方法仍需要系统提供足够的动态范围，也就是精度级别才能真实呈现。因为在这种运算中经常会用到带有指数的数值进行乘法运算，而如果没有合适的精度支持，运算后获得的高光图像往往会暗淡无光，并且亮度的覆盖范围也会出错。



传统图形处理器所能实现的效果。（注意后部引擎等高光位置）



NVIDIA GeForceFX图形处理器所实现的效果。（注意后部引擎等高光位置）

此外，高精度对提高阴影缓存的效果也相当有帮助。

2.着色器（Shader）部分的巨大转变

●顶点运算

通过递交经过重大扩展的顶点处理能力，NVIDIA GeForceFX能让游戏开发者用简单的程序技术，实现脑海中任何的图像效果。对顶点处理来说，CineFX引擎提供如下功能：

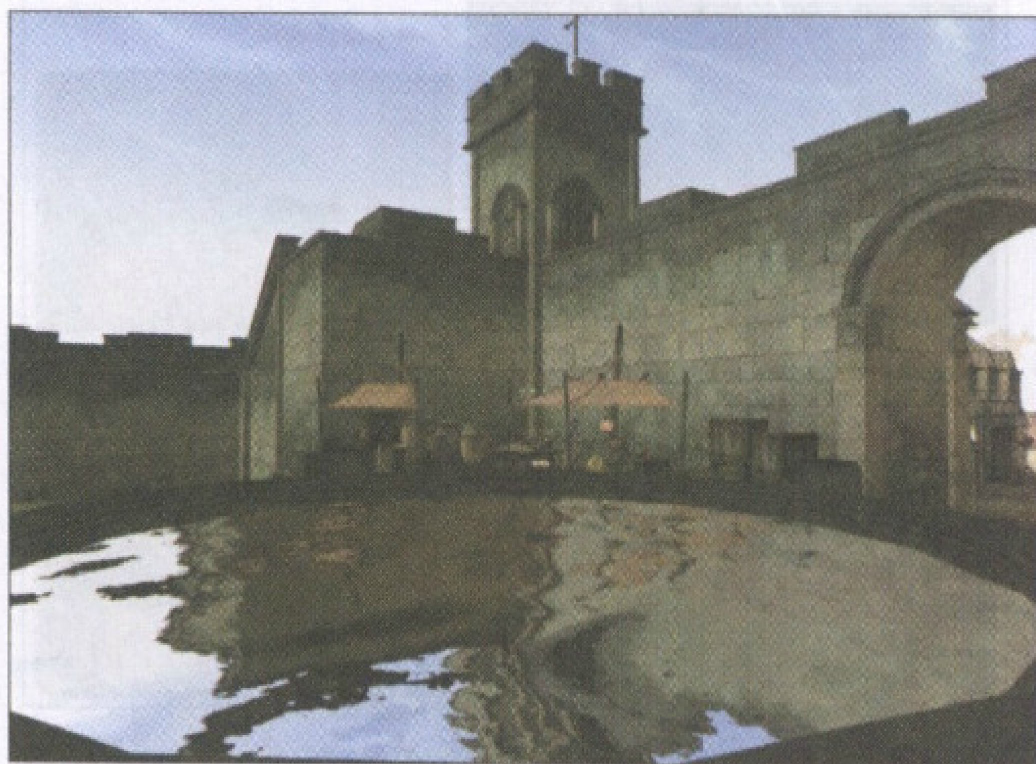
◎粉碎现有局限性：新的着色器程序能处理的语句数从原来的最大128条提升到65 536条，它可实现基于数据依赖的分支语句，提供更多的指令、寄存器和常量等。

◎提供强大的流控制能力：CineFX顶点着色器现在支持能让程序流跳转或回溯的动态循环和分支语句；调用和返回功能同时也存在于这次的支持之列，甚至顶点处理程序能在中断时调用之前一个已退出的着色程序。



Realistic effects, complex environments, amazing performance of the GeForce FX combine with the shadowy operatives of Tom Clancy's Splinter Cell.

支持GeForce FX的《Splinter Cell（细胞分裂）》的画面。



产生涟漪水面的各种反射和折射效果，需要更高的精度才能获得完美无瑕的效果。





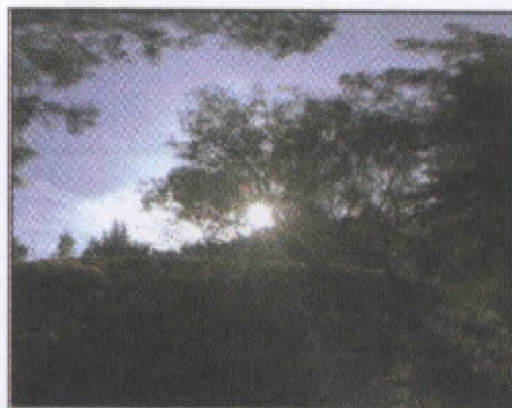
在没有伽玛矫正的时候，颜色值线性提升并不能让双眼感受到相应的提升。







有伽玛矫正时，颜色值将先执行一个特定的运算法则，再输出到显示器上，我们就能在屏幕上看到理想的颜色改变。



曝光不足



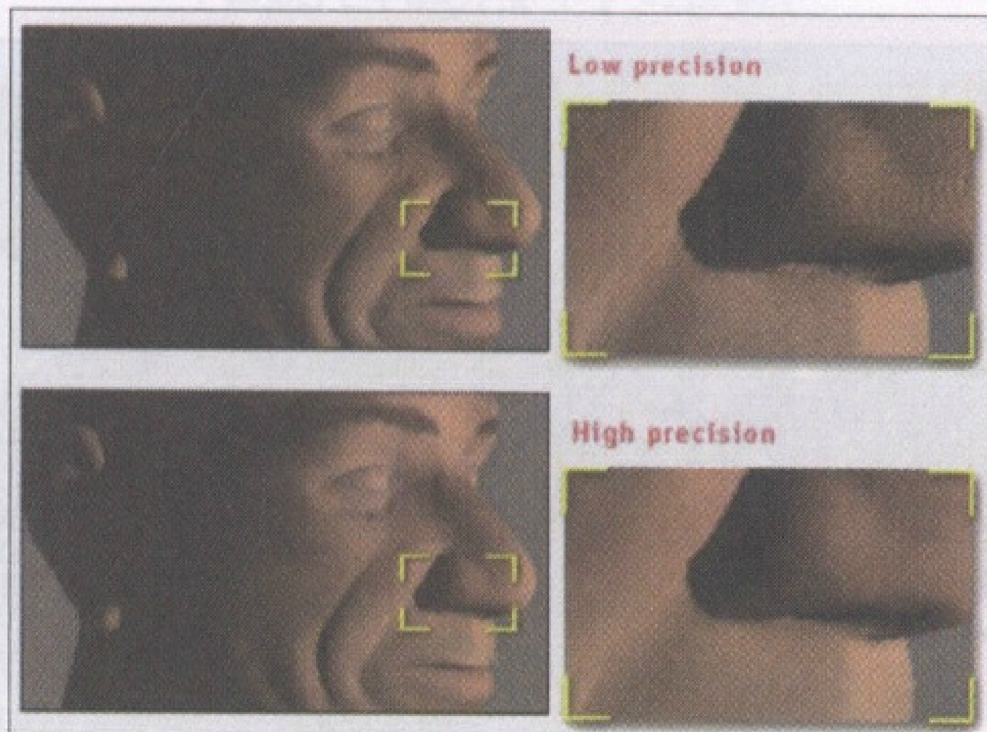
正常曝光



曝光过度

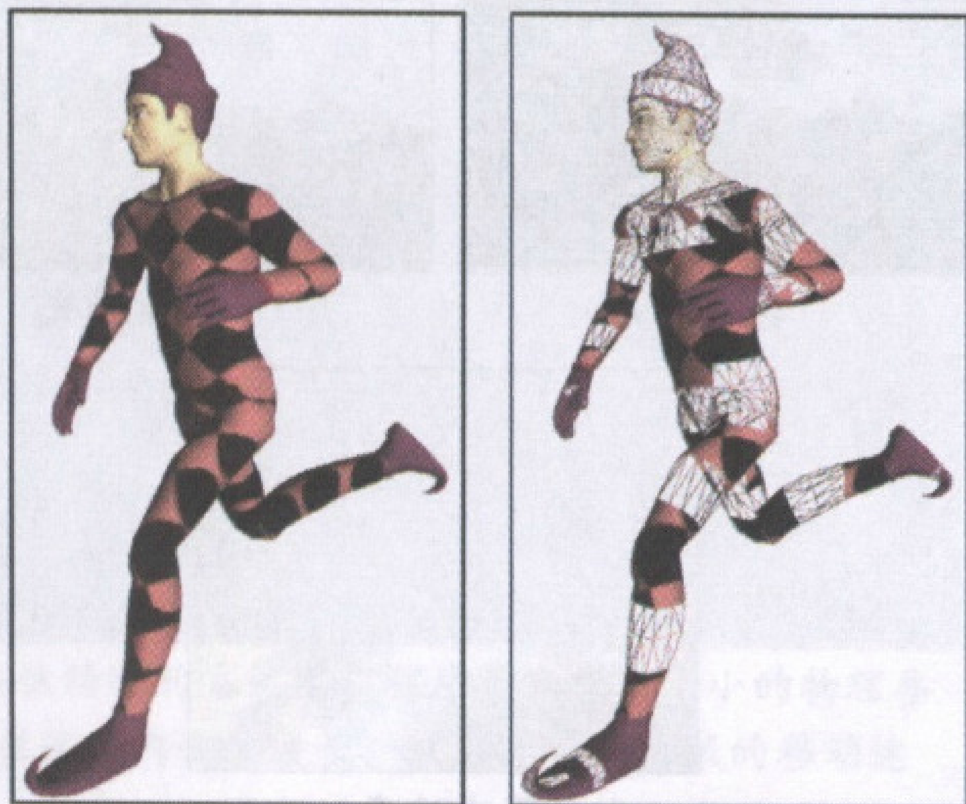


支持GeForce FX的游戏《命令与征服——将军》的画面



高精度和低精度下的不同效果，注意鼻子附近的材质变化。


NVIDIA的一个演示画面，表现一辆新车逐渐变旧的过程，非常逼真。


着色效果

◎引入新的能力：支持逐部分的程序代码和写标签。

◎发展成一个高级的指令集：新指令和能力的加入如分支、高精度三角函数运算（Cos,Sin）、高精度求幂和求对数运算（EX2，LG2），使之成为一个高级的指令集合。

体现高伸缩程序化强大能力的一个很好的例子，就是人物骨骼的矩阵蒙皮效果。在旧的DirectX 8体系里，程序员必须为此编写多个着色程序，但其实它们都和人物表皮有关。例如，如果一个人物的顶点由4块骨头结合来表现，那么程序员就必须编写4个独立的着色程序。

●着色效果

●CineFX 顶点处理

通过新的图形引擎，CineFX顶点着色器能获得如下优势：

◎每一个顶点能用最多65 536条指令来生成（每个着色程序能最多使用256条静态指令[非循环和跳转指令]）。

◎支持高达256个矢量常数。

◎提供16个临时的矢量寄存器。

◎支持高达64个独立的循环体。

●CineFX像素处理

通过新的图形引擎，CineFX像素着色器能获得如下优势：

◎寄存器和指令能是12位定点格式、16位或32位浮点格式。

◎能从16个不同的采样材质中取得任何数量的材质。

◎每渲染过程能执行1024条指令。

◎8材质对应（16个动态材质）。

◎如果目标是浮点规格，那么操作数也将进行“位宽转换”过程以匹配目标格式，然后才被储存。

◎如果数据源是浮点规格，该数据在进入到像素处理单元前不能进行任何的过滤操作（没有双线性的浮点操作）。

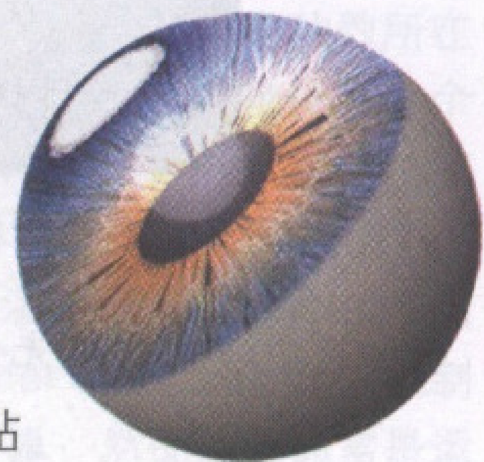
◎数据类型和位度能任意转换。

◎在同样的时钟数内，所有的像素处理都以批处理方式执行。

对于CineFX的图像渲染引擎来说，像素着色是渲染流水线中最重要的主顾，它现在提供程序员主人般的能力来获得他们想要的各种效果。游戏开发人员现在可像控制GeForce4的顶点着色器那样，控制CineFX的像素着色器。

●像素处理

在像素着色器内执行光线追踪（Raytraced-in-the-Pixel Shader）


像素处理

像素着色器程序对一个测定的视点向量进行求值，然后将计算出来的结果与一个被定义成与模型成一根视线的平面进行求交（点）运算，相交的点会被用于虹彩的纹理查表。没有经过贴图的光线会被设定为另一种适当的色彩（即背景色）。镜面高光经过一个Smoothstep函数处理后，就会形成一个看似更大的光环，从而让表面看上去更润泽。

有了CineFX引擎后，开发人员能编写一个单流程的着色器程序来创建一个混合的外表。生成1个多种纹理混合外表从头到尾都只需要执行1条着色器程序，这样就能允许一条单流程的着色器程序把漫射、镜面高光以及环境光照等效果包含于一个紧凑、执行迅捷的程序中了。

3.CineFX的渲染体系

●CineFX的渲染体系

◎显存控制器、缓存控制器和交错式存取机构，是图形处理器、AGP总线块装数据和缓存交换的场所。

◎顶点处理器是用来执行顶点着色程序的地方，而对旧有程序则模仿固定的T&L执行单元。它用来实现几何转换，并为下一步的像素处理

准备各种参数。

◎像素处理器执行像素着色程序，在旧有程序面前模仿成像素渲染流水线，并响应材质读取单元的请求。

◎材质读取、过滤和解压缩单元，负责从几个特定的纹理中读取特定的几个值，交付给像素着色器使用。

◎材质和颜色分类单元，用来存储顶点处理器计算出来的纹理坐标及色彩值。

◎帧缓存架构负责控制和操作帧缓存，包括帧缓存压缩和解压缩、缓存、基于分块方式的早期消隐和FSAA、MSAA等功能。

◎2D图形核心，用来实现传统的2D加速和显示功能。

◎两个显示控制器，两个显示界面（双RAMDAC、TMDS），一个视频输出界面。



支持GeForce FX的《虚幻Ⅱ》（Unreal Ⅱ）的画面。

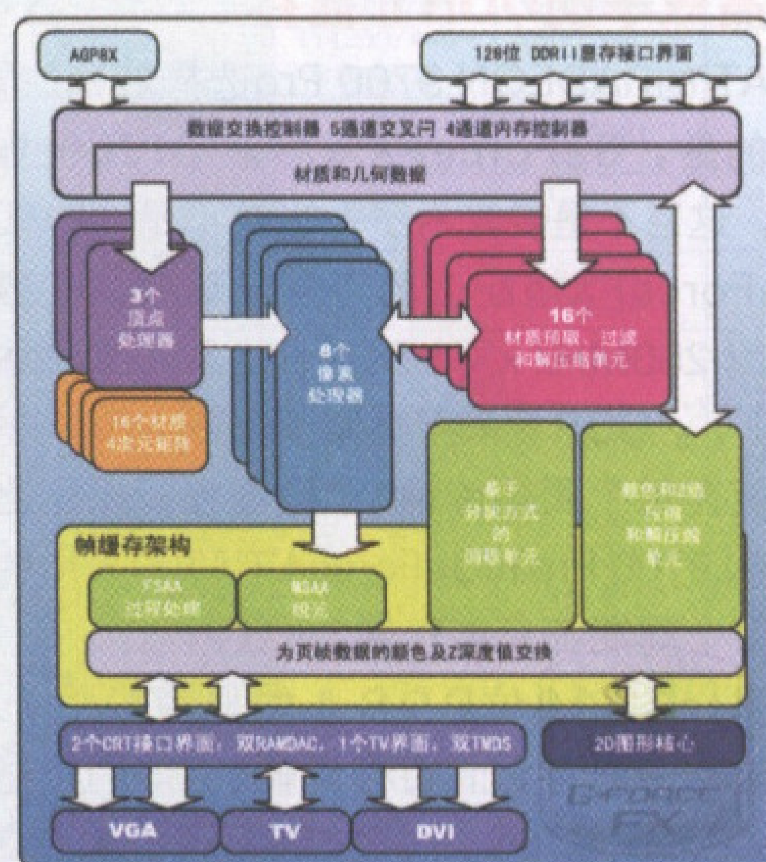
NV30究竟长什么样——看看GeForceFX显卡



GeForceFX芯片

左图就是GeForceFX芯片，包含有1.25亿个晶体管，采用0.13微米工艺，工作频率高达500MHz。

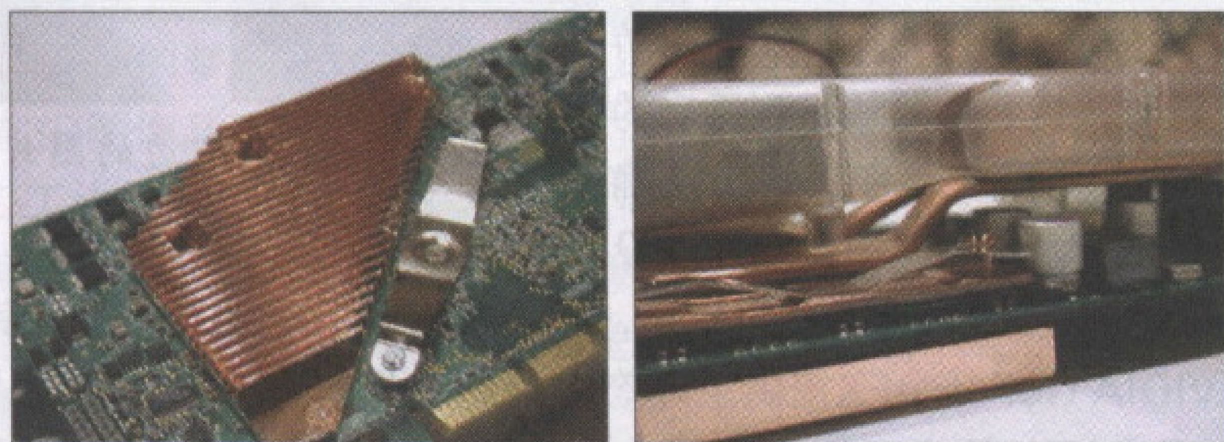
为了能在极高的工作频率下保持稳定，GeForceFX显卡采用了当今最先进也是最复杂的10层PCB设计，此外显卡一律采用高性能和高容量的钽电容，以进一步提升供电品质。我们注意到，GeForceFX采用了类似ATI RADEON 9700 Pro的设计，提供了独立的12V电源输入接口，以便为GPU提供更大的工作电流，这也是GeForceFX芯片能稳定运行在极高频率下的关键。



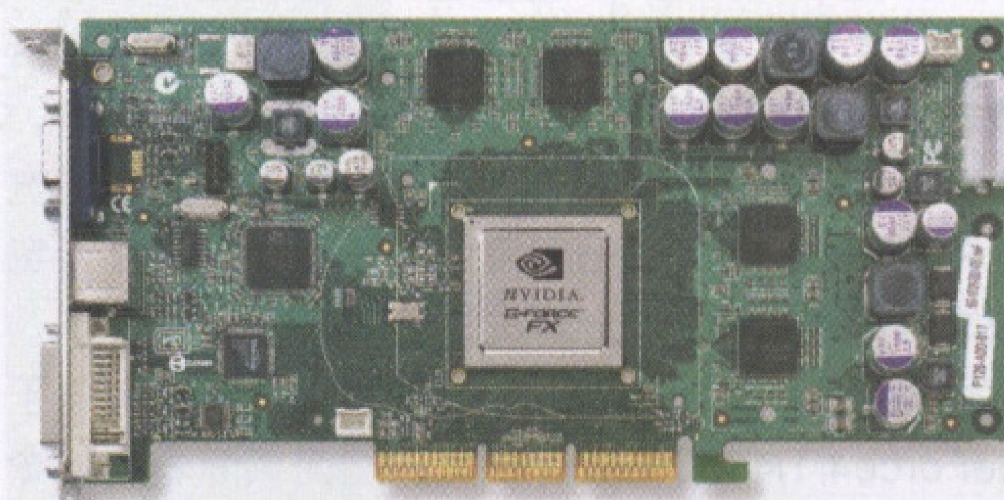
CineFX的渲染体系

1.FX Flow散热技术

虽然GeForceFX芯片已采用了最先进的0.13微米铜互连工艺，但1.25亿个晶体管的发热量也是非常大的，加上芯片面积的缩小，单位面积的发热量实际上有增无减。NVIDIA在推出GeForce4 Ti时，就已在产品外型设计上投入了比对手更多的精力，这次的GeForceFX也采用了相当前卫、夸张的散热器设计——FX Flow。



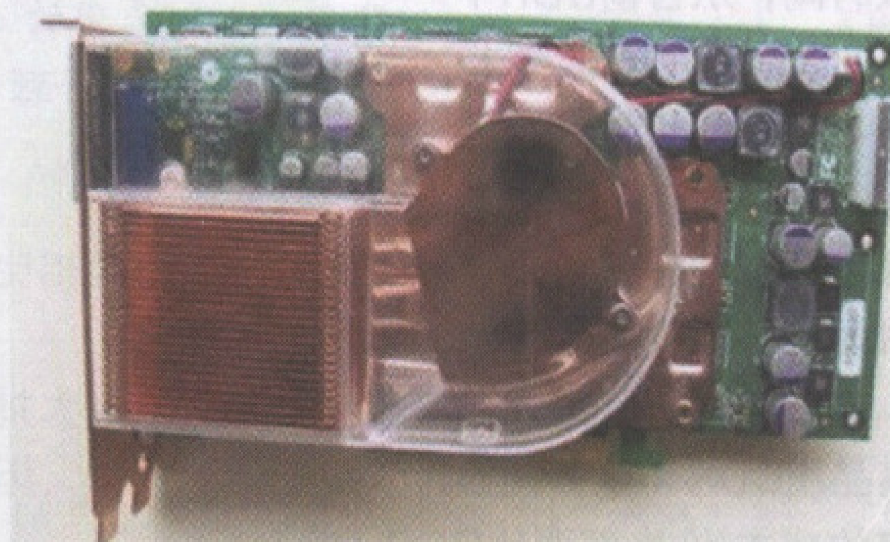
FX Flow散热器，上面有复杂的纯铜散热片和热导管。



GeForceFX样卡，采用了复杂的10层PCB设计，做工极为精良。

据说FX Flow其实是在数个散热器方案中胜出的，被淘汰的方案主要是外形不够cool，而不是散热效率上的问题（其实其他方案效率基本相当）。FX Flow散热器采用纯铜材料（被淘汰的方案也是纯铜的），除核心的GPU部分外，还涵盖了正面和反面的GDDR Ⅱ显存颗粒，并通过热导管与占据了PCI槽位置的庞大散热片接触。

NVIDIA表示，FX Flow是一个完整的温控系统，能动态调整风扇转速。在只有2D运算时，风扇转速会相当低，这意味着噪声的大大降低；而在执行3D运算时，风扇才会全力开动。噪声嘛……由于屏蔽罩的存在，不会比GeForce4 Ti4600吵多少的。



装上散热器的GeForceFX样卡



GeForce FX的官方演示程序Dawn中细腻逼真的画面。

2.高效率的DDR Ⅱ显存

和ATI的RADEON 9700 Pro选择256位显存总线不同的是，GeForceFX依然采用128位显存总线。嗯，这岂不是要吃亏了？当然不是，NVIDIA这次为GeForceFX搭配上的可是全球最快的显存：1GHz的（250MHz×4）DDR Ⅱ（更准确的说法是GDDR Ⅱ）。DDR Ⅱ采用类似于QDR SRAM的工作方式，能在每个周期传输4个数据包。相比之下，RADEON 9700 Pro和GeForce4 Ti4600采用的DDR Ⅰ显存每个周期都只能传输2个数据包。

1GHz+128位DDR Ⅱ的显存总线，允许GeForceFX与显存之间每秒传输16GB的数据。相对于RADEON 9700 Pro的620MHz+256位总线DDR所能实现的19.8GB/s显存带宽来说，GeForceFX的显存带宽要低上23.75%。

不过这仅仅是从表面上看的数据，实际上DDR Ⅱ显存本身有不少优胜于DDR Ⅰ的地方，加上自身具备的先进带宽节约技术和智能取样渲染技术，GeForceFX实际上能提供比具备19.8GB/s显存带宽的RADEON 9700 Pro高得多的性能，尤其是带宽需求强烈的FSAA（全屏抗锯齿）方面。别忘了，可怜的Matrox Parhelia（幻日）也拥有几乎两倍于GeForce4 Ti4600的显存带宽，然而实际表现却令人不敢恭维。

DDR Ⅱ除更高的传输速率外还具备不少优势：更低的工作电压——从2.5V降到1.8V；更低的存取时间，从目前DDR Ⅰ的2.8ns左右降低到1.8ns～2.2ns；数据终结器从PCB移到显存芯片内，能提供更加纯净的信号；和256bit总线技术相比，128bit DDR Ⅱ能显著减少GPU的引脚。



GeForce FX采用的三星2ns GDDR Ⅱ显存颗粒，现已量产。

当然，由于目前还只有三星能正式提供大批量的高品质DDR Ⅱ显存颗粒，供应上相对紧张，因此显存的成本/价格都要比DDR Ⅰ高。

所有游戏都能受益的智能取样体系——Intellisample

实际上，GeForceFX最能让现有游戏受益的技术，并非上面提到的CineFX、128位渲染精度等先进概念，而是我们下面要介绍的智能取样体系。

智能取样渲染体系解决的是性能与品质的平衡问题，凭借该体系，GeForceFX可在未来相当长的时间里，保持高品质下的性能王者地位，将曾经最快的RADOEN 9700 Pro抛在后面。

1.硬件色彩缓存压缩/解压缩、清除技术

色彩缓存（color buffer）是指存放颜色的显存区域，既可指“front buffer”（前端缓存，用于存放屏幕上显示的内容），也可指“off-screen buffer”（前端缓存以外的缓存，比如“back buffer”或其他“off-screen buffer”，使用“quad buffer”时的第4缓存）。

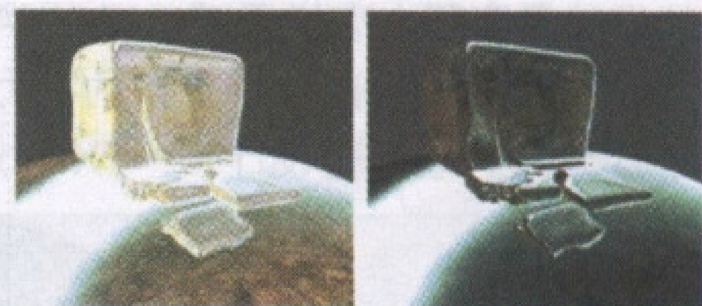
而我们以往常说的帧缓存（frame buffer）其实是比较容易混淆的词，既有人用它来表示整个显示显存区域，也有人认为“frame buffer”专指“color buffer”。

GeForceFX首次引入了NVIDIA的“color buffer”压缩/解压缩技术，能以硬件方式执行4:1的低损耗“色彩缓存”压缩/解压缩操作（由于有良好的算法，因此其损失非常低，基本可忽略）。例如原来1600×1200/32位色的色彩缓存，现在占用的显存带宽和400×300/8位色模式时几乎一样，这样GeForceFX花费在色彩缓存传输上的带宽就只有其他产品的1/4。

在执行FSAA（back buffer需要比front buffer高得多的显存空间）时，色彩缓存压缩技术就能大大地提升性能。在同样的FSAA采样频率下，GeForceFX能提供比其他产品高1～3倍的性能。

由于压缩技术的引入，色彩缓存的尺寸大大缩小（一般只有原来的1/4），因此清除也就变得非常快捷了，只需清除传统色彩缓存1/4的时间就能完成。

2.动态伽玛纠正技术



动态伽玛纠正，右边的图片实现了正确的伽玛纠正。

许多着色器程序开发人员在开发时，大都使用某种形式的线性Gamma（伽玛）空间，如果能在游戏中执行时，把着色器放回到原来的Gamma空间中执行就能显示出正确的亮度和色彩。不过，很多程序员设计时并没有考虑到伽玛纠正的问题，因此执行时可能会出现色彩错误。

NVIDIA GeForceFX提供了动态伽玛纠正技术，可免除开发人员在替换伽玛空间方面的工作，让用户能体验到创作者在光照设计方面的原意。

3.自适应性各向异性过滤

NVIDIA宣称，GeForceFX的各向异性过滤（Anisotropic Filtering）技术加入了自适应取样技术，并且允许被游戏程序控制更改设定（在以往的产品中，不能在Direct3D中由程序调整取样级别）。

根据我们目前掌握的情况看，GeForceFX的8个像素引擎（Pixel Processor）各有1个TMU（贴图单元），每个贴图模块中，又有2个可以执行单周期双线性纹理过滤的贴图单元。这样一来，GeForceFX的各向异性过滤性能/效率就能和ATI的R300相当，甚至更快，而在此之前的GeForce4 Ti4600在这方面比R300逊色不少。

	ATI RADEON 9700系列	GeForce4 FX系列
双线性过滤（Bilinear filtering）	8贴图/周期	8贴图/周期
三线性过滤（Trilinear filtering）	8贴图/周期	8贴图/周期
最低各向异性过滤模式（Minimal anisotropic mode）	8贴图/周期	8贴图/周期

NVIDIA在GeForceFX上提供了双线性过滤+各向异性过滤的纹理过滤方式，这和ATI R300的实现方法很相似。

GeForceFX内部有一个特殊的三线性过滤单元，能以每像素的方式执行三线性过滤，这意味着GeForce FX可在较小区域进行三线性过滤，结合NVIDIA比ATI更加精确的自适应算法，就能在画质损失极低的情况下提供更快的性能。

4.新的抗锯齿算法

GeForceFX的抗锯齿算法已再次获得改进，引入了类似Z3的算法，结合前面所说的低损色彩缓存压缩技术，性能又一次获得很大的飞跃。在品质方面，GeForceFX提供了OpenGL下的8×模式和D3D下的6×S模式，取样点数量分别是目前GeForce4 Ti的4×（OpenGL）的2倍、4×S（D3D）的1.5倍。

由于NVIDIA目前在OpenGL下的全屏抗锯齿受到多重采样（Multisample）函数的限制，我们不太可能看到6×S模式在GeForceFX上出现。另外，由于MSAA（多重取样抗失真）的缘故，透明对象的抗锯齿问题依然不能在GeForceFX上获得解决。

数码明亮控制（DVC）技术3.0版

数码明亮技术是从GeForce2 MX（NV11）开始引入的，即DVC 1.0版，它需要特殊的硬件电路支持。DVC 2.0是GeForce4及雷管40驱动后开始引入的，其中新增的线性DVC调整需要GeForce4以上产品才能实现。这次GeForceFX开始引入DVC 3.0版，新增了Text Clarity（文本清晰）技术，能提升文字的锐利度和清晰感，其他方面就和2.0一样了。Text Clarity技术同样需要NV30以上GPU才能支持。

结 语

NVIDIA的梦想终于实现。随着GeForceFX显卡的面世，NVIDIA把个人电脑3D图像品质向电影级别迈进了一大步。然而即使现在GeForceFX的核心工作频率达到500MHz，甚至高频版还能达到600MHz，但对于要实时渲染出电影级别的3D场景还远远不够。虽然通过采用新式的GDDR Ⅱ显存，GeForceFX能获得长足的进步，但它只是NVIDIA实现实时电影品质渲染的第一步。

虽然大家都对拥有划时代意义的GeForceFX性能很感兴趣（也包括我们），但很遗憾，即使截止到发稿之日，我们仍然未能获得GeForceFX的样卡进行实际性能测试。从一些方面的消息看，GeForceFX样卡最快也要到12月底才能陆续发送到各媒体的手里，而实际批量上市日期则为明年的2月以后。但毫无疑问，这次的GeForceFX显卡将异常昂贵，目前已知GeForceFX 5800的售价已达到399美金，而拥有更高频率和性能的GeForceFX 5800 Ultra，则会是有史以来第一块售价高达499美金的游戏用显卡。

根据目前的情形看，与NVIDIA合作的各显卡厂商暂时不能“自己”生产这块超级显卡，而会采用类似RADEON 9700 Pro的方式，初期由NVIDIA全权委托代工生产，而各厂商只负责包装和分销。所以，在初期你能买到的GeForceFX或许只出自同一家生产厂商，它们的品质不会有根本性的差异。而只有当产品大批量上市后，才可能出现个别有实力的显卡厂商自行设计的板卡销售（但估计对PCB的改动不大），想必价位的降低也是很困难的。

激烈的竞争让NVIDIA和ATI走上同一条道路——在这里，速度就是一切。ATI宣称不久将发布新的R350芯片作为对付NV30的武器，以阻击NVIDIA的气势。看来，这两个显卡界的枭雄仍将在未来一段时间内维持这种你追我赶的态势。

附表：GeForce4、GeForceFX和ATI R300的主要技术参数对比

厂商	NVIDIA	NVIDIA	ATI
产品系列	NV25	NV30	R300
型号	GeForce4 Ti4200/4400/4600	GeForceFX 5800/5800-Ultra	RADEON 9700 Pro
开发代号	NV25	NV30	R300
针对市场	娱乐	娱乐	娱乐
制造工艺	150nm TSMC	130nm TSMC	150nm TSMC
晶体管数量	6300万	1.25亿	1.07亿
内部总线位宽	256bit	256bit	256bit
AGP界面	4X	8X	4X/8X
Vertex Shader数量	2组并行8X SIMD FP	3组并行	2组VS 4X SIMD FP
DX Vertex Shader版本	1.1	2.0+	2.0
Tessellation引擎	具备	具备	具备Tru-Form 2.0
Displacement Mapping	不明	支持	支持
渲染流水线	4条	8条	8条
DX Pixel Shader版本	1.3	2.0+	2.0
每流水线贴图单元	2（固定）	2	1
每流水线色彩混合单元	2（可编程）	2	2
内核频率(MHz)	300	500	325
像素填充速率(MP/s)	1200	4000	1300
纹理元素填充速率(MT/s)	2400	6000	2600
显存总位宽	128bit	128bit	256bit
独立显存控制器	32bit X4	32bit X4	64bit X2
数据传输方式	DDR	GDDR Ⅱ	DDR
显存容量	128MB	128MB	128MB
显存频率（MHz）	325	1000	310
显存带宽	10.4GB/s	16GB/s	19.8GB/s
闪电内存体系	第2代	第3代	不适用
硬件AA Lines	不支持	支持	支持
FSAA	Accuview	支持	SmoothVision Ⅱ
FSAA取样方式	2X/4X/4XS Quincunx	2X/4X/6X/8X	2X/3X/4X/5X/6X
多边形边缘像素抗锯齿	不支持	不支持	不支持
各向异性过滤	最高8X	最高8X	最高16X
三线性过滤	支持	支持	支持
各向异性+三线性	支持	支持单周期8X	不支持
最高纹理分辨率	4096X4096	4096X4096	2048X2048
S3TC纹理压缩	支持	支持	支持



数码相机选购心得

■广东　廖年旺

时下，随着多媒体设备的日益完善与普及，数码相机已逐渐成为电脑的一项重要外设。下面介绍一下选购时需要注意的事项。

认识数码相机

平时我们随手打开有关数码相机的广告、报价单时，都会发现有不少例如CCD、像素等专用名词，那么这些名词与参数究竟代表什么呢？

1.与传统相机比较

数码相机是一种获取数字化图像的工具，可利用自身光电结构进行拍摄，并可独立地将拍摄所得的结果进行数字化处理，采用半导体存储器保存数字照片。有别于传统相机的是，数码相机不需要任何形式上的胶卷，也没有冲洗的操作，使得即拍即得成为现实。这也是导致两者在价格、功能与性能上有重要差异的原因。

数码相机在光学结构上与传统相机基本相同，都是将被摄物体发射或反射的光线通过镜头在焦平面上形成物像，但在具体成像过程中则由于光敏介质的不同而有所区别。一般而言，传统相机使用基于碘化银介质的化学胶片，胶片根据光线不同产生不同的化学反应，以记录图像；数码相机则采用可转换光电信号的光敏电荷耦合器件（Charge Couple Device，简称CCD）作为记录图像的介质，CCD可将肉眼可见的光信号转换为强弱不等的电信号，然后由模拟数字转换器（ADC）将这些电信号根据事先制订的规则，换算成0和1组成的数字信号。因此，两者在影像的保存处理方面所采用的不同方式，是导致差异的根本原因。

2.常见专用名词

●**像素：**像素是在数码影像中表示分辨率的基本单位。通常在观看模式下，分辨率越高，画面就会越清晰。

●**白平衡：**大自然的五彩缤纷基本是通过红、绿、蓝这3种颜色（即R、G、B）构成的，但不同环境下色温差异非常明显，所以偏色现象时有发生。由于人的眼睛在分析颜色时，可对色彩进行自动纠正，因此我们看到的是一个色彩正常的世界。但数码相机的电荷耦合元件却没有相应的纠正功能，所以在下午室外拍摄时照片往往偏蓝，而室内背光摄影时常会出现偏绿的现象。大多数数码相机内置有白平衡功能，用于来保证正确的颜色显示。

●**曝光补偿：**对于传统相机来说，曝光量的多少决定了最后拍摄的成功率，而多数情况下，由于我们所处的环境不同，光线的强弱也各不相同，因此严重影响了曝光度的准确，照片会出现过亮或过暗的情况，影响拍摄质量。许多数码相机为解决这一问题，提供了曝光补偿的功能。

●**焦距：**虽然传统相机也拥有变焦能力，但它完全通过光学透镜实现，而数码相机在光学变焦的同时还兼有数码变焦，可通过将1个像素点分解成围绕其周围的4个像素点，实现放大功能。

3.主要配置部件

●**成像元件：**数码相机的成像元件为CCD和CMOS。它在扫描仪、复印机等光学设备上有着非常广泛的应用。拍摄时，光影图像通过镜头映射到数码相机的CCD上，按动快门的一刹那，捕捉到的光信号立即转化为电信号，再保存成数码照片。因此，数码相机中的CCD元件就相当于传统相机的胶片。

●**液晶显示屏：**一般数码相机都采取两种方式取景，一种是我们在普通传统相机上常用的光学取景器，另一种则就是液晶显示屏（LCD）取景方式，它可用于取景或查看拍摄的图像。



●**电子眼：**这是一项老式传统相机无法比拟的功能。一般情况下，专业摄影师的相机都配合有一个独立的手持测光表，而在数码相机里则集成了这个单独的配件。在使用者半按下快门时，电子眼测光开始工作，它可分别以中央加权重点测光和评估测光模式工作，前者是将测光点偏重于主体，而后者则采取评估复合光线的方法平均取光。



此外，数码相机上一般还有将模拟电信号转换为数字信号的模数转换器（ADC）、把数字信号转化为图像的数字信号处理器（DSP）、将得到的图像转换成JPEG格式的JPEG编码压缩器、将相机连接到电脑或其他设备的连接端口、闪光灯、电池或稳压电源等组成部件。

数码相机的选购

众所周知，稍好一点的数码相机售价动辄要数千甚至上万元，因此选购它之前，如何用合理的价钱购买最适合自己的产品显得尤为重要，下面我们介绍有关选购时需要注意的事项：

1.看自己需要

目前数码相机市场上，按用途不同可分为3个类型，即专业型、主流型和普及型。按这一分类，我们可根据自己的需要进行选择。一般如果用于制作广告海报、艺术摄影或其他对图片质量要求非常高的场合，可选择500万以上像素、万元左右或以上的专业型数码相机；如果主要用于一般商业用途或个人业余拍摄，2000~8000元，210~500万像素的主流机型是很好的选择；如果只是为制作电子相册和网页图像，则可选择2000元以下，130~210万像素的普及型数码相机。



2.看部件参数

对于相机而言，成像质量的优劣无疑是最根本的因素。影响数码相机成像质量的因素有很多，其中镜头（光学特性）、像素大小与色深（数字特性）这些参数最为重要。

另外，在选购数码相机时，还需要注意其是否操作简单易用、按键操作是否灵活、变焦是否顺畅、对焦速度是否既快又准、菜单是否容易理解、响应速度是否迅速、LCD观看是否清晰，以及是否有内置闪光灯等。必要时还可以亲自试用一下。总之，货比三家，毕竟这是昂贵的产品。

3.看附加功能

几乎所有数码相机都将所摄图像压缩在存储器内，但不同分辨率下可存储图像的数量会有所不同，有的相机标配的存储卡只有4~8MB左右，有的则有16MB或更高，从而可在传送到电脑前拍摄更多的照片。此外，大多数数码相机都可删除已拍摄的照片，有的还可选择地对个别图片进行删除。

由于数码相机无需胶片，但需要电池，耗电量都较高。一般来说，4节高能碱性电池在打开闪光灯的情况下，只够拍摄30余张照片，如果都使用一次性电池是很不经济的。因此，选择配有专用充电电池和充电设备的数码相机最好。

其他功能往往也很实用，例如佳能PowerShot A5具有超广角拍摄功能，拍摄超宽幅照片时游刃有余；爱普生Photo PC600则可不通过电脑直接在打印机上进行打印等。附加功能越多，就意味着相机的用途越广泛，使用更简便。当然，选购时也应注意这些附加功能是否确实符合自己需要，够不够用。建议一般家庭用户不必过分追求很多花哨的功能，而应注重实用性与拍摄质量。

4.看相机品牌

生产数码相机的厂商不少，每个厂商又各有所长。比如尼康的相机专业性强，历史久远；佳能进入数码相机领域后成绩斐然，而且其镜头制作技术享有盛名；富士、柯达是久负盛名的传统相机厂商，如果对数码相机的成像以及色彩还原有特殊要求，可考虑这两个品牌；索尼的数码产品功能齐全，外观时尚，是很不错的选择，只是由于其特殊的存储介质，会相对限制一些用户的扩容需要。另外，小厂的杂牌产品由于厂小无名，不管技术力量还是渠道建设都存在非专业和非正规的因素，从零配件品质到组装下线直至最后的售后服务，都可能存在这样或那样的问题，因此不建议购买。

5.看售后服务

选购数码相机时，可别忘了重要的厂商服务。因为这涉及到产品质量、软硬件支持、升级和维修等一系列问题，所以要选择拥有一些较强技术实力及良好服务保证的厂商。

另外，选购数码相机时，不建议同时购买其周边配件（例如保护盒等），待自己真正使用数码相机之后，对其熟悉了，就会清楚知道哪些周边配件才是自己需要的。



晶合实验室本月酷机推荐

不到5000元的入门游戏型

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Athlon XP 1800+	580
主板	硕泰克SL-75DRV5	750
硬盘	酷鱼Ⅳ代 40GB 7200r/m	670
内存	现代256MB DDR266	540
显卡	旌宇掠夺战士GeForce4 MX440	560
声卡	主板集成AC'97	/
光驱	明基蓝色魅力52X	230
显示器	LG775FT Plus	1199
音箱	普通创新耳机	36
机箱	爱国者5502	220
软驱	无	/
键盘	明基52V超薄	60
鼠标	罗技网际劲貂	60
网卡	TP-Link 8139	45
合计：4950元		

AMD新核心Athlon XP处理器的上市，让低端市场的选择一下多了许多。由于新核心的Athlon XP 1800+采用0.13微米技术制造，发热量小了很多，超频能力也有所增强，同时价格只比老版本贵10元，这样就成了目前市面上性价比最高的CPU，用在入门级游戏机型上再好不过了。与之搭配的是采用KT333芯片组的硕泰克SL-75DRV5主板，它可以兼顾性能和稳定性两方面，同时价格也不算太贵，属于比较全面的产品。

选择256MB的DDR内存和7200r/m高速硬盘，都是为了保证游戏运行流畅。现代的DDR266稍嫌有些落伍，不过DDR333内存确实太贵了，而且在KT333主板上性能提升不大，作为低档机器只有马马虎虎用DDR266了；酷鱼硬盘的发热量虽然比起其他产品稍微大点，但在性能上亦有突出之处，而且噪声小，返修率非常低。在500～600元档次的显卡中，GeForce4 MX440配合高速CPU应付现有游戏应该足够了。

LG一向以物理纯平作为自己显示器的卖点，这款775FT Plus可谓是其代表作之一，不但在性能上有突出的地方（最高分辨率可达到1600×1200），且价格也比同档次的其他产品低不少，其他方面在显示效果和操作界面都有很突出的地方，是低端显示器中不可多得的好产品。

既然是游戏机器，在外设上还是略下点投资，这里选择的鼠标和键盘当然要比商家送的好多了，都是手感相当不错的产品。软驱现在用得太少了，需要安装系统时就用光驱启动吧。

玩家加强型

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	P4 1.8A GHz	1150
主板	微星845PE Max	920
硬盘	WD 800BB 80GB 7200r/m	840
内存	Kingmax 256MB DDR333	630
显卡	翔升镭8500 VIVO	666
声卡	AC'97六声道内置	/
光驱	建兴16X DVD	345
显示器	BenQ K791	1599
音箱	漫步者 R1000TC北美版	150
机箱	爱国者8831	280
软驱	16MB闪盘	90
键盘	/	/
鼠标	罗技光鼠套装	180
网卡	TP-Link 8139	45
合计：6895元		

加强型主要考虑了视频编辑、多媒体应用和VIVO等一系列扩展应用，功能更为全面。作为加强型电脑，我们不能仅看整机速度，而是应当更多地考虑功能的扩展。从视频性能方面考虑，作为玩家可能接触到各种各样的应用，所以选择P4是相当不错的，1.8GHz的速度也已足够了。只是在购买时，要注意买Northwood核心的P4（缓存为512kB，注意编号中带个A），不要买错了。要在i854PE芯片组的主板中找一款做工好、性能优的产品不难，但它们的价格可是一点都不便宜（通常上千元），这款微星的主板倒是例外，除了满足主流的性能需求外，价格也不算太贵，大厂的产品也能让人放心一些。

硬盘现在已进入高速、大容量时代，所以80GB的容量绝对必不可少。西部数据WD800BB不但性能出众，而且质量稳定，用起来放心。预算上的宽裕，让我们终于能用上DDR333规格的内存，性能有一定提高，且Kingmax DDR333是常见的品牌内存，在做工和售后服务方面都有独到之处。

不要看价格便宜，明基的K791指标可不低。由于采用了钻石珑显像管，所以画面相当锐利，尤其是文本显示效果很出色；它的带宽是203MHz，可很轻松达到1600×1200这样的高分辨率，再加上TCO'99认证，性价比确实不错。

翔升镭8500 VIVO不但具有TV-Out、VGA、DVI等接口，而且拥有Video In（视频输入），促销期间价格只要666元，它不但拥有一流的游戏性能，且还有多媒体功能，值得考虑。这里我们选择了DVD光驱，原因不用说了吧，既是潮流又是实际应用需要，DVD画面可比VCD清晰多了。鼠标和键盘的搭配无疑比上一配置提高了不少，即使是对付Quake Ⅲ、CS这些对鼠标精度要求很高的游戏也能应付自如。

驱动热报

Drivers Express

Intel

2002年11月22日，Intel发布810、810E、810E2、815、815E、815EM、820、840、845、850、860芯片组主板最新应用程序加速器（Intel Application Accelerator，IAA）2.3官方正式多语言版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。它适用于使用P4、PⅢ处理器及采用ICH2、ICH3芯片的系统，大多数使用Intel 8XX芯片组主板的用户都能利用它免费提升系统性能。虽然在系统启动速度方面并没有Intel自己讲的那样神乎其神，但作为一款增强的Ultra ATA驱动，IAA确实非常有必要安装。

NVIDIA

2002年11月9日，NVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3、GeForce2/3 Ti、GeForce4系列芯片显卡最新驱动40.72 WHQL版For Win9X/Me/2000/XP。这是NVIDIA第1款通过微软WHQL认证的雷管五驱动，它在控制面板中新添加了“Performance and Quality”选项，可对显卡的性能、抗锯齿和各项异性过滤进行设置；并已将Direct3D和OpenGL下的各项异性过滤选项全部统一到“Performance and Quality”界面进行设置。喜欢追新的朋友可试用一下。

ATI

2002年11月15日，ATI发布RADEON 8500DV/8500/7500/7200/7000/DDR/SDR/VE/LE/9000/9000 Pro/9700显卡最新驱动02.4-7.79-4.13.01.9069官方正式版For Win9X/Me/2000/XP。这是由ATI官方发布的RADEON系列显卡的最新驱动（包括控制面板），其中3D部分是最新的催化剂驱动02.4版，2D驱动版本是6.13.10.6200，支持所有采用ATI RADEON系列芯片的显卡，包括非ATI原厂产品。新驱动对许多支持DirectX 8的流行游戏进行了优化，性能有明显提高，还针对一些基于DirectX6、DirectX7的老应用程序作了优化。我们推荐所有使用RADEON显卡的朋友升级这款驱动。

ASUS

2002年11月26日，华硕发布ASUS HealthMonitor PcProbe（主板探测器）最新2.18.08版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。PcProbe是一款非常方便的主板监控工具，可监视CPU和主板的温度，可查看CPU风扇、系统风扇、电源风扇的转速，电源的电压也在监视范围之内，并能设定CPU主板温度、风扇转速、电源电压的各项警告极限数值。推荐华硕主板的用户安装这一工具。

本栏目行情由本刊记者收集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（所有信息截止到2002年11月27日）。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	Pentium 4	1.5/1.6/1.7GHz（散装478针）	840/950/1000
	Pentium 4	1.8A/2.0A/2.4A/2.53A GHz（散装478针）	1160/1290/1590/1870
	赛扬（散装）	1.1（T）/1.2（T）/1.3（T）/1.7GHz	315/350/400/430
	Athlon XP（散装）	1700+/1800+/1900+/2000+/2100+	450/570/590/680/870
	Duron（散装）	950MHz/1.1/1.2/1.3GHz	240/260/280/320
硬盘	迈拓 金钻七代（盒装）	40/60/80GB	710/780/980
	迈拓 星钻三代（盒装）	40/60/120GB	650/710/1300
	西部数据	800BB/800JB/1200BB/1200JB	845/1040/1460/1560
	希捷 酷鱼Ⅳ代	40/60/80GB	660/760/860
	希捷 酷鱼Ⅴ代	120GB 7200r/m 8MB缓存	1330
	IBM 120GXP	40/60/80/120GB	590/730/860/1310
内存	现代	DDR266 128/256MB	275/540
	三星	DDR266 128/256MB	285/540
	金士顿	DDR266 128/256MB	325/570
	Kingmax	DDR333 128MB/256MB	320/580
	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	115/175
	Kingmax	PC150 SDRAM 128/256MB	170/315
	三星	PC800 RDRAM 128/256MB	380/730
主板	华硕	A7S266-VM/P4B533VM/P4T-E/P4S8X-L	650/990/1280/990
	升技	KX7-333/AT7/BG7/BD7 Ⅱ	780/1460/930/820
	微星	845E MAX/845G MAX/645E2	780/870/650
	精英	L7SOM/P4IBAD/L4S5A/L4S5MG	510/610/530/550
	磐正	EP-4BDAE/4BEA/4G4A+/8K9AI	599/799/949/829
	丽台	K7NCR18D/K7NCR18D-Pro	999/1099
	捷波	845EPRO/845DPRO/屠龙XP+/屠龙333	850/710/650/715
	双敏	US648/UKT333/UI845E/UP4X266A	830/659/699/499
显卡	华硕	V8440 DELUXE/V8170DDR/V7100	2500/830/380
	微星	MX440/Ti200/MX400-T32D	650/699/380
	丽台	S360/A280 LE TD/A170TH	499/1380/639
	旌宇	MX440欧版/MX440-8X简版/Ti4200	518/720/988
	双敏	速配7918/7100/7917 PCI/火旋风858	699/380/659/680
	捷波	Z-MX440/7500标版/8500LE	550/620/860
显示器	飞利浦	107P/107F/107B3/107X	1750/1150/1330/1490
	三星	753DFX/763MB/753S	1270/1380/1040
	明基	K791/992P/FP581S	1599/1999/3699
	明基	781PT/774FT，送光电鼠+键盘	1499/1399
	LG	700P/772EF/795FT+/775FT	1850/1199/1870/1080
	爱国者	998FD/798FD/788FD/775FT	2399/1580/1480/1140
	NESO	FD770A/797P/786G/TD770A	1480/2290/1680/1599
光驱与刻录机	52速CD-ROM	建兴/华硕/三星/美达	230/235/220/230
	16速DVD-ROM	三星/建兴/美达/华硕	380/360/385/410
	明基	50速/56速银色月光	220/299
	华硕刻录机	3212A/4012A/4816A	550/615/700
	明基刻录机	4012P/4816P	599/699
	LG 48X刻录机	CD-R 48X、CD-RW 24X	610
	明基COMBO	32速 COMBO驱动器	699
多媒体音箱	创新	Inspire 5700/5300/2400/FPS1600	3550/1100/380/440
	漫步者	R1000TC/1800T Ⅱ/1900T Ⅱ	140/280/420
	润宝轻骑兵	B1/B6550/B2980/B5680	210/580/300/320

以上报价截止日期：2002年11月27日



黑白山庄·壹

■陕西 口木天子



夜
冷月
两台电脑
两台连在Internet上的电脑
人
男人
一黑一白两个男人
一黑一白两双正在敲键盘的手

黑的这双孔武有力，只有黑道中高手才有的手，隐隐透出一股杀气。

白的这双保养很好，犹如女子凝脂般细滑。

白的这双手正在击键，很慢，很高雅，很少有人能以那样一种手法击键，据说只有江湖上很早以前出现的一位高手用过此种手法，25年来江湖上再也没有人再看到过。

现在，这两双手都在敲键盘，或疾或慢，没人知道他们在干什么，只知道他们在进行一场生与死的较量。

突然，黑衣客一声长啸：你的根用户权限我已经拿到！

白衣客缓缓从键盘上抬起头，嘴角一丝冷冷的笑：哦，是吗？你再看看你拿到的是什么，你知不知道什么是Honeypot?

黑衣客低头，又是一阵激烈的键盘声……

"什么玩意呀！我们鄙视你！"

"去，一边去，最看不起的就是你这种瞎白呼！"

525宿舍的古龙迷兼黑客迷京华把自己刚刚创作的《黑白山庄》拿给舍友看，没想到遭一顿臭骂，很是郁闷，大声说："你们算什么好汉呀，看我不把你们任意一个的破电脑攻破！"这么一说，大伙更不同意了，尤其是计算机水平也很高的"眼镜"跳出来说："别吹了，就你那两下子！划下道来，咱俩比划比划？"

"好呀，谁怕谁？"

"没错，也让我跟着学点技术！"志明、老二几个人也掺和着。

京华一看，下不了台了，"好，就这样，我攻你守，看看谁厉害！输了请吃烤肉！"大家一致鼓掌，这时，讲究条理而且爱好学习的老大说话了："这个好是好，但是得分天来，每天一种方法攻击，否则太晚不好，而且每天你们必须给我们大伙讲清楚你们用的攻击方法、攻击工具、防守方法，否则不算！""嘿嘿，你不懂想学两招就直说好了，算啦，看你老大的面子，给你扫扫盲！"京华说。"唉，别急，别急，大家先说说看什么是黑客精神，什么是黑客？我然后给你们归纳指正！""黑客就是像你一样一帮所谓自命不凡的家伙，天天用些小工具以黑掉人家电脑为乐，让人家上不成网或用不成电脑的破坏分子！黑客精神就是搞破坏！"志明首先说。"还有，比你厉害点的也就是那些能够进入电话系统、银行系统偷个密码、转转帐、打打免费电话、弄点钱，最后还是被我公安人员擒获的那些！"老二嬉皮笑脸的说。一向喜欢Rock的长发阿东怀着无比崇敬的眼神说："黑客一定是像我这样的Guitar（吉他）高手，他们蓬头垢面、神情木纳、血红的眼睛总是在盯着电脑屏幕时才放出异样光彩，有自己独特的见解，是反主流文化的推动人，对世俗不满，不喜欢道德束缚，我行我素而且抱有叛逆精神的那种……"大家都笑了，老大说："哈哈哈，大家都别扯，还是听听我们Hacker版主来讲讲什么是黑客，什么是黑客精神，毕竟人家好歹也算是在BBS黑客版混了这么长时间。"

"好，还是老大说话比较中听。黑客其实并不是像你们想象的那么简单、可笑，黑客这个词是由英文'Hacker'音译来过的，而'Hacker'又是源于英文动词'Hack'，'Hack'在字典里的意思

为劈砍，引申为‘干了一件不错的事情’，它起源于50年代麻省理工学院的实验室。他们喜欢追求新的技术、新的思维，热衷于解决问题。但到了90年代，黑客渐渐变成‘入侵者’，因为人们的心态一直在变，而黑客的本质也一直在变。许多所谓的黑客，学会技术后，干起犯法的事情，就像你们刚才说的，例如进入银行系统盗取信用卡密码、利用系统漏洞进入服务器后进行破坏、利用黑客程序（特洛伊木马）控制别人的机器等，这些都是可耻的。也因为一件件可耻的事情包暴光后，传媒把‘黑客’这个名词强加在‘入侵者’身上，让人们认为黑客就等同于入侵者！其实真正的黑客是指真正了解系统，对电脑有创造有贡献的人们，而不是以破坏为目的的入侵者啊……”

“嗯，看着好像还有点墨水呀，再说说看什么是黑客精神？”连眼镜也被京华说得有点佩服了。

“好，看在你们无助和渴望的大眼睛看着我，我满足一下你们的求知欲！”京华喝了一口电脑桌上不知道谁的水，继续说道：“关于黑客精神，有人总结了以下几点：1.这世上充满等着被解决的迷人问题。2.没有任何人必须一再解决同一个问题。3.无聊而单调的工作是有害的。4.自由才好。5.态度并非不等效于能力。所以我认为黑客精神首先是创新精神和好奇心，对于无聊而单调的工作黑客是鄙视的，其次黑客精神是自由的，他们试图打破束缚自己的羁绊和枷锁。他们无法忍受条条框框，向往开放的未来（源代码）、自由的空气（软件），他们自称是‘为自由（Freedom）而战的斗士’。他们认为计算机属于每一个人，软件不可以是贴上暴利标签的摇钱树，对于软件公司把程序做成产品出售并且不公开源代码的做法，在黑客看来既卑鄙又恶劣。黑客精神鄙视商业化，他们认为自己的使命是‘追求自由’以及让‘全人类获得自由’，而不是‘追求权力和金钱’。他们把自己编写的应用程序放到网上，让人免费下载使用，并根据用户反馈信息不断改进和完善自己的软件；他们挑战财富与权威，显得无拘无束。所以真正的黑客不是网络时代的破坏者，而是守望者，黑客存在的意义就在于对技术的监督，没有监督的技术不堪一击。没有黑客，谁能保障对技术的监督？”

“好好，不说这些博大精深的的理论，你们呀，让我版主给你讲课还没收费啦，居然这样！今天给你们上上课，给你们显示一下黑客攻击的效果！眼镜，你负责防守，看看谁厉害！”

“嗯，今天我来试试前几天看到2000下的IPC漏洞入侵攻击！”京华说。

“什么是IPC漏洞入侵呀？”阿东又问。

“嗯，这个嘛，IPC是‘Internet Process Connection’的缩写，也就是远程网络连接。IPC$是WinNT及Win2000特有的一项默认共享功能，与我们平常访问网上邻居里的普通共享服务有些类似，比方说我现在访问眼镜的机器。”说着，京华就在浏览器里面敲入\\192.168.1.22。“这时会出现让我输入用户名、密码的对话框，在里面输入眼镜机器上的用户名、密码就可以访问他共享出来的文件了，这个是大家都熟悉的共享服务”（图1）。

“好，我就一步一步来，首先是扫描你的机器的IPC资源，猜测你的用户名、密码，这样的扫描工具很多，像鼎鼎大名的Nessus、Xscan、流光等都可以。我给你演示两个，Xscan和流光，这两个可是国人开发的强力扫描器，咱们支持一把民族产业！首先看看Xscan。”说着，京华把Xscan启动起来了，“看看界面就是这样的（图2），这可是大名鼎鼎的www.xfous.org出品的国产高效扫描器，集成了好多种对漏洞的扫描，而且可以加入代理服务器，隐藏自己的真实IP，扫肉机于无形之中。利用它就可以扫描IPC漏洞，得到目标主机的用户列表，这个是可以配置的，我首先来把它设置一下。”说着京华就点击设置扫描→模块（图3）。

接着，京华把所有的漏洞，什么CGI、SQL Server弱口令、IIS漏洞、Bind漏洞等全部点选上了，接着又点击设置→扫描参数，填入要扫描的眼镜机器IP：192.168.1.22，最后加入了代理服务器（图4、图5）。

“有关IPC漏洞扫描和口令探测的一个比较重要的配置选项是配置用户名和密码的字典，你们看，就在这里配置。如果你找到好字典一定要加进来，这样就大大加强了破译用户名和密码的几率（图6）。

设置完了以后点击开始按钮，就是那个绿色的按钮，就可以开始扫描了。好，我们来看看扫描过程和结果（图7、图8）

“看到没有，我这里已经扫出来了，有个用户adong，密码是空，另外还有个用户是xjx，密码是12345，而且还都是管理员身份！”眼镜在一旁大呼：“阿东、老二，你们什么时候在我的机器上加的用户，而且口令这么弱，让他这么容易得手！我先把你们的用户都删掉！”老大赶紧说：“等等，先让京华把攻击演示完，你再删不迟！”

眼镜说：“也好，京华这厮说了IPC漏洞攻击我就知道该怎么办，但还是让他得逞一下，演示一下他那三脚猫水平，你们也了解一下IPC攻击是怎么回事。但是你们要记住，要

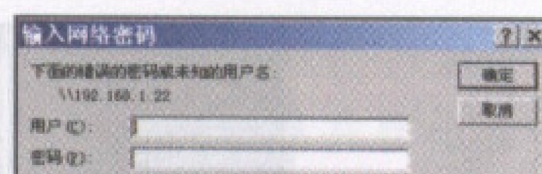
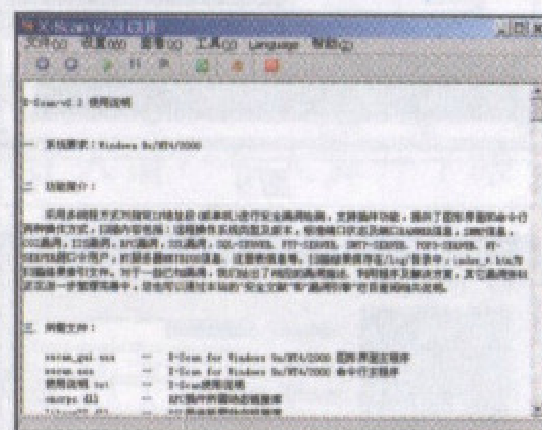


图1


图2

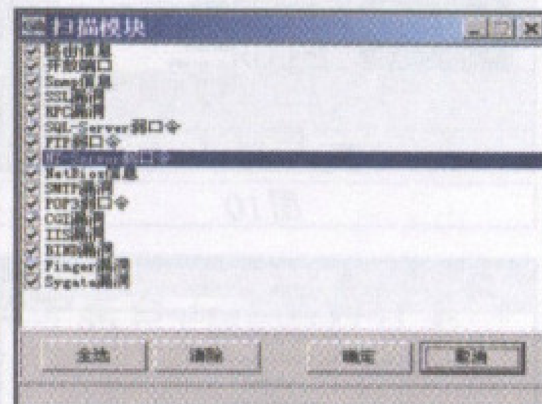


图3

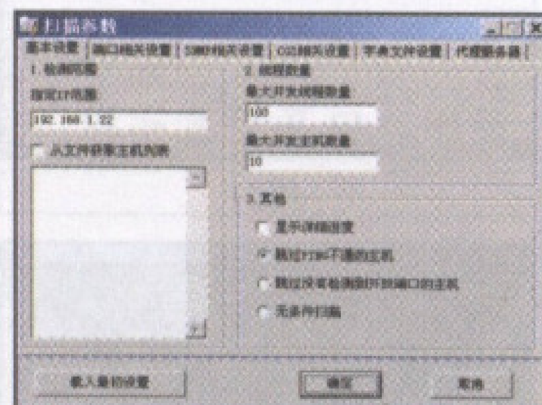


图4

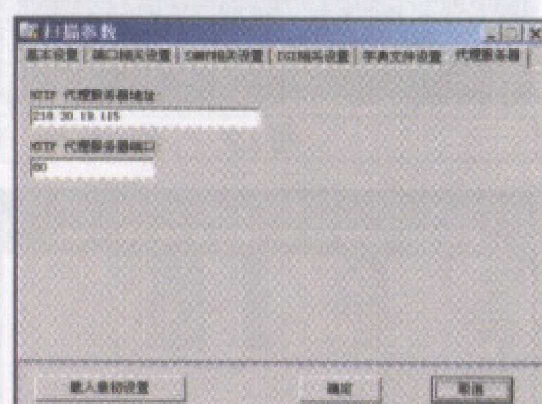


图5

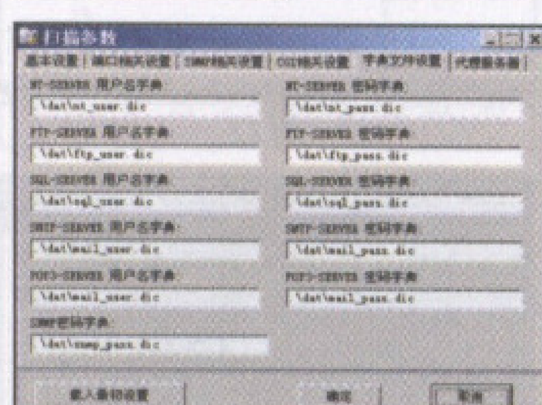
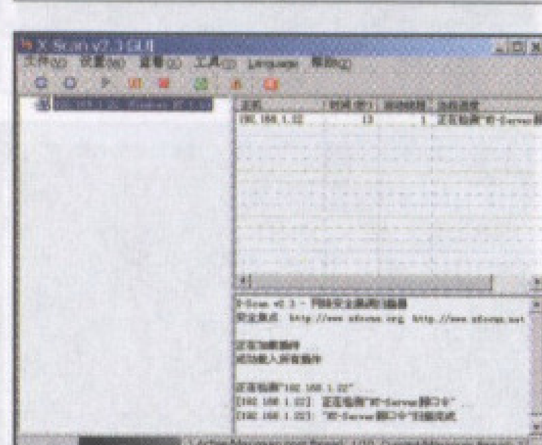
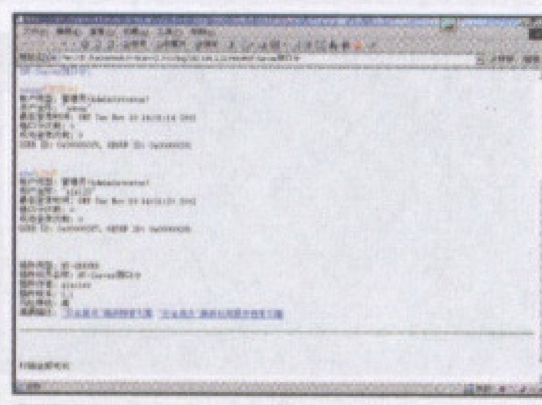


图6


图7


图8

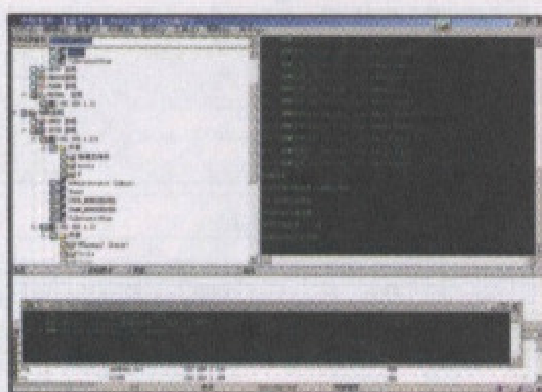
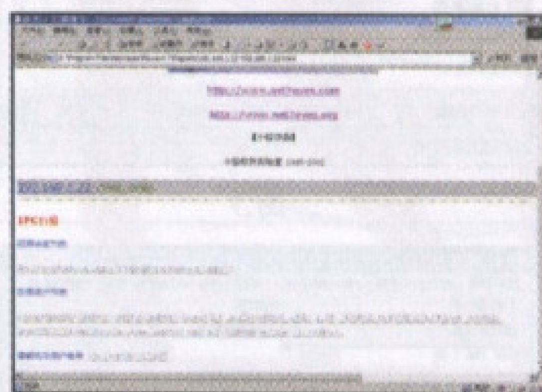
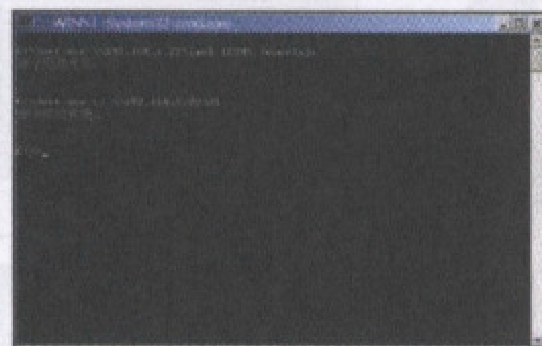
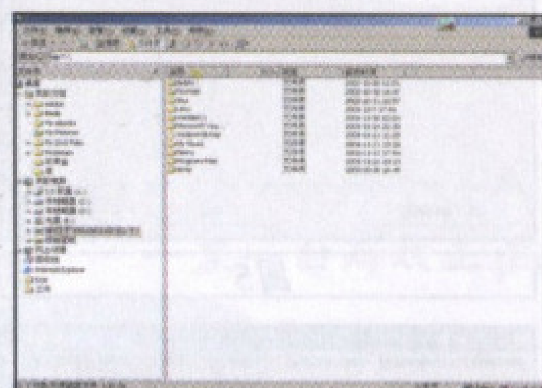
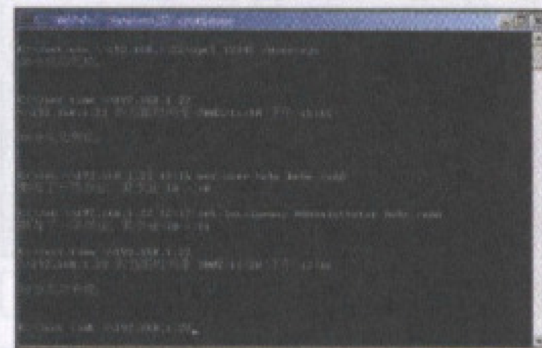

图9

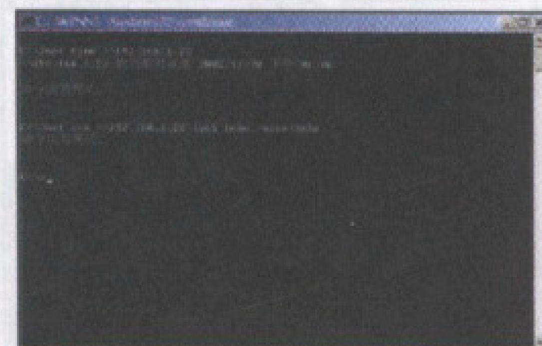

图10

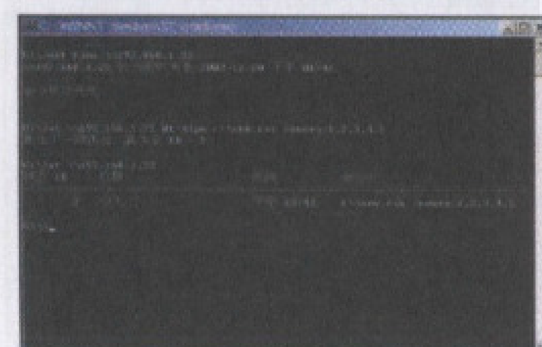

图11


图12


图13


图14


图15


图16

想防止住这种口令猜测的攻击，最简单而且最有效的防范手段就是把本机用户名和密码取得尽量复杂。"

"下面我来演示用小榕的流光扫描。我现在用的小榕软件的流光Fluxay4.7版本，这个是最新版，它支持多种漏洞扫描，而且可以把流光的Sensor和控制台按照C/S模式分开安装，我这个没有，Sensor和控制台都装在我的机器上。"说着，京华把流光启动起来（图9），

"这里需要几个地方设置一下就可以扫描了，点探测→高级扫描工具，设置里面就可以设置各种漏洞和参数，这里由于我只要扫描IPC漏洞，所以我就只选了IPC漏洞，选项中可以设置口令猜测的字典，这个和Xscan一样，我就不换了（图10）。然后开始扫描了，OK，待会看扫描结果！"这时，就看到流光的小图标一直在转，大概一分钟后，出来了扫描结果（图11）。看得出来，流光只扫描出来了一个用户：xjx，密码：12345。接着，京华在他的机器上启动了MS-DOS方式，敲入了以下的一些命令（图12），然后又打开自己的资源管理器（图13）。

老大也有问题："你这只是把别人的盘共享了，相当于自己多了一块硬盘而已，没有太大意思。而且这次能够这么搞定，下次有可能人家改了密码，你就歇菜了啊！"

"嗯，对，你们说的是个问题，别急，我还有别的办法，就是给眼镜的机器装个后门，以后我每次都可以找个后门登录了。"

"什么是后门呀？"阿东问。

眼镜很嚣张："你怎么什么都不知道，后门就是一个黑客种植在你机器里面潜伏的一个应用程序，它可以在你不知道的情况下运行起来，而黑客可以通过它来连接或者控制你的机器！"

"嗯，对，这是一个途径，其实还有一个办法就是我神不知鬼不觉地给眼镜机器上远程添加一个管理员权限的用户，这样下次我就可以用我添加的这个用户继续进行上述操作。眼镜说的后门也是一个比较好的办法，我先来演示第一个办法，就是给眼镜机器上远程添加用户，大家看。"京华又开始在MS-DOS窗口里面敲了起来（图14）。

"第一条命令是建立空连接，这第二条命令的的意思是看远程机器的当前系统时间，Net Time后面加上远程机器的IP地址就可以了，返回的结果显示眼镜的机器上的时间是12:15，第三条指令的意思是在远程机器某个时间点上添加一个作业，作业的意思就是任务，这条指令的格式是'at 远程地址 时间 作业'。这里的作业是net user hehe hehe/add，注意这个指令成功执行的前提是必须对方机器上已经启动了Task Schedule服务。后面部分又回到Net这个强大的命令行程序了，它的意思是在12:16时往系统里面添加一个用户，用户名和密码都是hehe。后一条指令的意思是在12:17分时启动另外一个作业，意思是将hehe这个用户添加到Administrator组里，注意这里的时间是12:16、12:17，也就是说到了时间以后眼镜的机器会自动启动这两个作业，往系统里添加一个用户hehe，并把它加到管理员组里面。现在时间到了，我们来看看是否成功，用这个hehe用户实现空连接。"京华又敲了一遍上次的指令，显示命令成功（图15）。

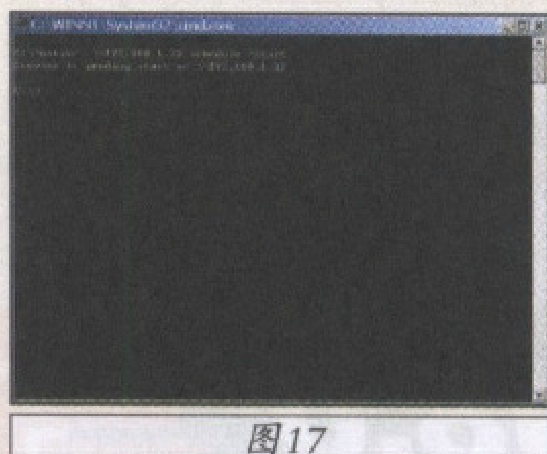
"嗯，这个还是有问题，因为系统管理员极有可能发现你添加的这个新用户hehe，而且这么明显，系统中无缘无故出现这样一个用户，肯定会引起重视，这种方法不好。"一向爱思考的会名这时缓缓道出了自己的看法。

"不错，这个确实不是什么特好的办法，还是刚才眼镜说的那个后门的方法比较隐蔽，我可以用一个Windows下比较有名的后门程序Srv来给眼镜的机器装上后门，而且这个后门可以每次在眼镜启动机器后自动开启，这样我可以随时连接上眼镜的机器，既不用添加用户也不用管他是否更改密码！"京华又喝了口水说："我来安这个后门，安装分两步，第一步是上传Srv到眼镜的机器上，第二步是在他的机器上运行这个后门。上传是很简单的事情，像我上面那样利用IPC漏洞实现空连接后，把Srv.exe拷贝到任意一个目录下，一般来说是放到C:\Windows\System32等这样隐藏很深的目录下，一般会把这个文件改一下名，改成一个看起来像一个正常应用程序的名字，也就是伪装，别让管理员发现，接着利用At指令把它启动起来就可以，这里我就不伪装了，直接把Srv.exe拷贝到眼镜机器的C盘根目录下，然后我执行这样的命令（图16）。这条指令的意思就是在指定时刻启动C盘根目录下的Srv.exe，而后面加了个/every:1,2,3,4,5，意思说在每周一、二、三、四、五的指定时刻启动Srv后门，这样一周的每个工作日都会自动启动Srv后门程序，启动后就会开一个99端口的Telnet服务，现在我来Telnet一下眼镜的机器，看看会出来什么！"出现的提示符是眼镜机器的C:\Windows\Systems32，然后Dir一下，除了没有显示自己敲进去的字符，其他操作和自己机器一样方便！

"嗯，这个，还有点问题，我知道At系列指令实际上用的是对方机器上的Task Sched-

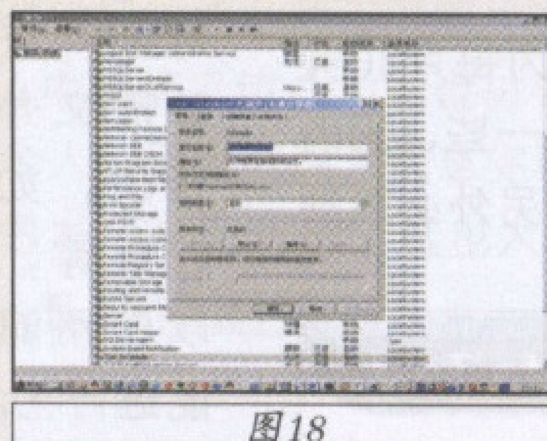
ule服务，需要对方机器上开了Schedule服务，如果对方机器压根没开Schedule服务你怎么办？”会名又有问题了。

“嗯，不错，会名果然是有头脑！”京华对他竖起了大拇指：“这确实是个问题，但是也有相应的解决办法，微软公司自己就出了一个小程序（Netsvc.exe）就是专门让系统管理员在建立IPC$连接以后远程打开服务用的管理工具，但这个工具到了‘黑客’手中自然也成了必不可少的黑客工具。假设眼镜的机器上没有开Schedule，那么这么做就可以了。”京华又敲开了命令（图17）。“OK，现在眼镜的机器上的Schedule服务已经启动了，然后你要么可以加用户，要么可以开个后门，悉听尊便！”京华很得意地往背后靠背椅上倚靠，摆了个Pose，很是得意。


图17

老大突然回味过来：“我们的烤肉到底谁买单，眼镜，你试试到底能否防住京华的攻击！然后就可以决定谁请客！”

“收到，老大！”眼镜潇洒地从上铺跳下来：“我来说说怎么防住京华这种菜鸟级黑客攻击！首先，用户名和密码一定要长，而且尽量用很多不同类的字符组合，如数字、英文字母怪字符相结合，长度为8～10位，这样，任何口令破解工具都很难攻破！今天京华破了我机器的口令，主要是阿东和老二往我的机器里加了两个用户，口令又那么弱，阿东你竟然没有口令，老二你的口令是12345，这都是口令的大忌啊！Too simple，Navie！我不用口令破解工具，多试几次就试出来了，你们以后在我的机器上加用户一定要记着把口令取得尽量复杂！另外，定期更改口令也是一个好习惯！防止IPC漏洞攻击的第二点是关闭IPC默认共享，怎么关闭？有好几种办法，可以用注册表项目来关闭，首先运行Regedit，找到[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\LSA]，把RestrictAnonymous=DWORD的键值改为1或者2，该值设为1时，匿名用户无法列举主机用户列表；把该值设为2时，匿名用户无法连接你的IPS$共享，不建议使用2，因为可能会造成你的一些服务无法启动，如SQL Server等。另外还要禁止管理共享，同样也是找到[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\LanmanServer\Parameter，把AutoShareServer=DWORD的键值改为00000000，这样就可以了。对于Schedule服务，一般都要把它停掉，这个关闭服务就不用我教你们了吧？”但是眼镜还是顺手打开了服务管理，将自己的Schedule服务关闭了（图18）。


图18

“还有更偷懒的办法，就是到www.heibai.net/download/show.php?id=2194&down=1下载Delshare.zip。该工具是两个批处理文件，能自动且永久删除Win2000所有默认共享,执行一下就一切搞定了，像你们这样的菜鸟就用它吧！如果还觉得麻烦，也可以把‘net share ipc /delete’放进你的启动菜单栏里，这样每次启动都会自动执行一次删除共享的操作，确保无忧！”

趁这会大家都在看眼镜讲，京华又在“创作”自己的《黑白山庄》，眼镜边说边操作，完了对京华说：“怎么样，你再来试试！”京华头也没抬：“听你讲了这么多，知道你厉害了，你这么做以后我肯定是进不去了！IPC共享漏洞攻击的关键在两点，一是弱口令，一个就是要有默认共享和管理共享，你把这些都关了，我怎么能进去？”老二，阿东又嚷嚷着让京华请吃烤肉，老大发话了：“唉，我说你们几个，人家怎么着也给你们讲了半天怎么攻击，怎么还好意思让人请？今天算开了眼界了，大家AA，下次还让他俩给讲讲怎么攻、怎么防！”

“唉，也行，既然老大发话了，那就这样把！我们明晚再来进行其它的攻防演练！”“好，大宝呀，天天见！”阿东说。一阵阵笑声传来，而京华仍然在写《黑白山庄》，大家凑过去看京华写的什么：

夜，又是夜

黑，依然是黑，没人知道黑白山庄里为什么一直这么黑

黑衣客的手仍然在忙

白衣客依然那么高雅，悠闲

突然，黑衣客停下来：“你不觉得黑白之间有很大的相通之处吗？”

“黑即是白，白即是黑。”

“是，所谓江湖上的黑与白，其实都是可以相互转化的，可黑可白。”

白衣客无语，死一般的沉寂

黑衣客缓缓道：“我能不能和你商量一件事！”

“什么事？”白衣客没有表情

“我们可不可以暂停这场决斗？”

“为什么？”

“因为我想吃烤肉。”

“我也4年5个月零28天没有吃了，我想我已经忘了它是什么味道，可是……”

“我们改日再来，如何？今日的烤肉由我负责！”

……

（未完待续）

【名词解释】

**IPC$漏洞**：利用IPC$共享服务的一种漏洞，IPC$是一种默认共享服务，也是专门用在NT中的一种管道通讯，NT系统之间的通讯大部分都在IPC$通讯中完成，在远程管理计算机和查看计算机的共享资源时使用。利用IPC可以与目标主机建立一个空连接(无需用户名与密码)，而利用这个空连接我们还可以得到目标主机上的用户列表，利用字典攻击工具可以破解用户密码。

Task Schedule服务：Win2000操作系统下的一种可配置服务，可实现定时完成某项作业，是为Windows计划任务安排提供后台支持的一种服务。

MSN和AOL作为现今世界上用户最广泛最受欢迎的两种互联网全套解决工具，其服务覆盖了用户的绝大部分上网需求。而这种服务，是习惯了免费的国内用户很难想象的。同时国内包括三大门户网站在内的所有互联网服务商，还在忙于在短信和收费电子邮箱上大赚其钱，没有谁能真正做到“全心全意为人民服务”。但是，我们的无为能够保证这里的天空永远宁静吗？就在今年10月中旬，微软和美国在线分别推出了同为8.0的浏览器最新版本，并开始打探中国的互联网市场。不久前联想和美国AOL联手在国内发行了AOL中文社区的测试版本，并且免费发放给联想电脑用户测试，而10月底微软负责MSN业务的亚洲区总经理张慧敏形容，微软MSN进入中国市场的意向“非常强烈”。我们认为，更好的服务是用户的永远需求，因此在大战前夕，我们特地为大家组织了这篇MSN8.0和AOL8.0的对比评介文章，希望大家对它们能够有一个初步的了解，从而做出自己更好的选择。

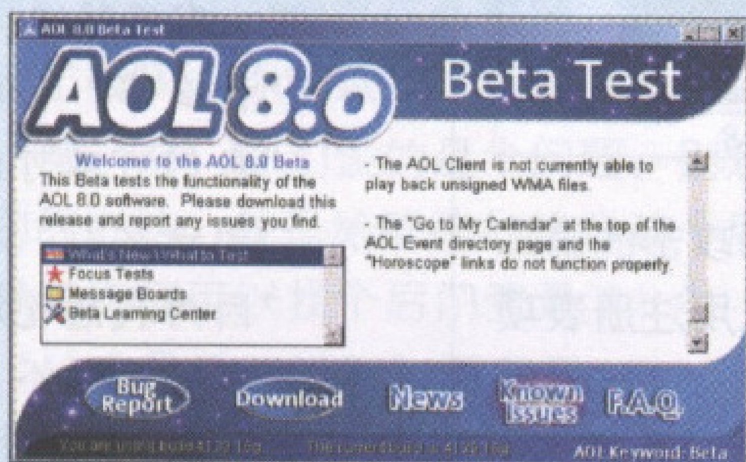
新年战役 MSN8.0与AOL8.0

■北京 未知的路

1.注册及费用：

微软和AOL都为各自产品提供了免费2个月试用的优惠，只要你进行注册即可得到两个月的免费使用时间，在免费使用结束后每个月都会自动从你的信用卡中转账相应的月费（如注册为年度会员则自动转账一年的费用）。

MSN8.0的注册价格为每月10美元，AOL8.0价格为每月30美元。比较起来微软的MSN8.0比AOL8.0的价格略微低廉一些，国内用户要注册使用国内的银行卡不行，一定要用国际的，另外必须拥有一个已开通注册服务地区的地址，如果没有则无法进行注册，今后取消账号或得到增值服务及纪念品等均成为不可能，所以国内朋友不要盲目模仿进行注册。另外如果认为确实有用的朋友可以考虑注册一年的MSN或AOL，因为这样价格会比较低（MSN8.0年费为80美元左右）。



AOL界面

2.多用户账号：

微软公司MSN8.0支持除了注册人外的8名家庭成员进行免费注册，AOL8.0则支持6名成员的加入而无需支付附加费用。不过这里要注意的是，和你分享账号的人最好限定在你的家庭范围，因为当你和一个朋友分享后可能会泄漏你的账号及隐私等，这会给你带来无尽的麻烦（这里我们说的不仅是用户和密码这么简单，还包括了你注册的信用卡和注册地址等内容）。


AOL发送邮件界面

3.邮件服务：

这是我们上网最基本的活动之一，与亲友联络或商务办公都是必不可少的。

MSN8.0在注册后即成为微软Hotmail或MSN的收费邮箱会员，通过MSN8.0浏览器你可以十分简便地收发E-mail，并且可以通过Outlook Express或Outlook来搭配上传、下载邮件到本地邮箱，你可以在办公室收信，回到家中再下载到Outlook中。

在MSN8.0中写信你可以得到很强大的附加功能，比如添加图片并对图片进行简单而又专业的修改，如去除红眼等，还可以使用滤镜功能进行艺术模块的套用，使得观赏性大大提高，可以这样说，在Office NGO的Outlook未发布前，这可以算得上是最强大的邮件系统。另外值得一提的是微软的邮件过滤器Plus版已经可以定购并且同样提供2个月的免费试用，但是我的确不是很需要这个东西，因为我可以在现有功能中屏蔽垃圾邮件的域名来躲避它们。


一起浏览一个网页并用messenger沟通喜欢的话题。

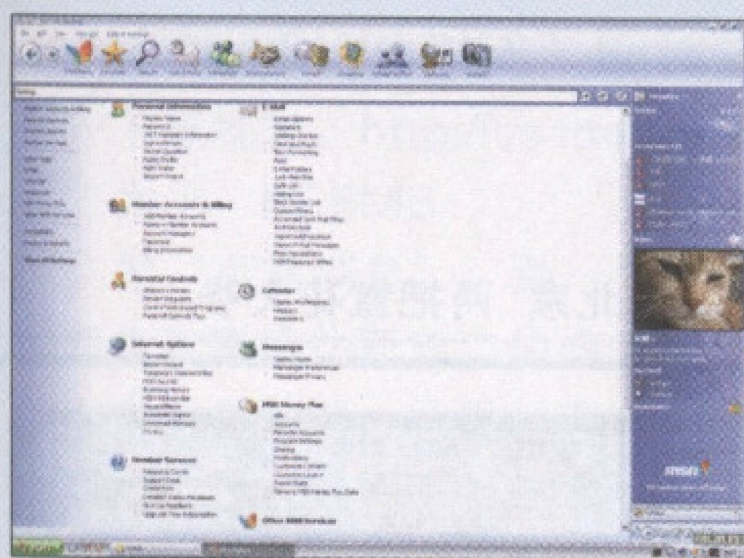
AOL由于无法得到系统级的支持，只能保存在网络邮箱中，不过对一般家庭用户来说这已经足够大，并且让我们很失望的是它没有任何值得称赞的其它附加功能。

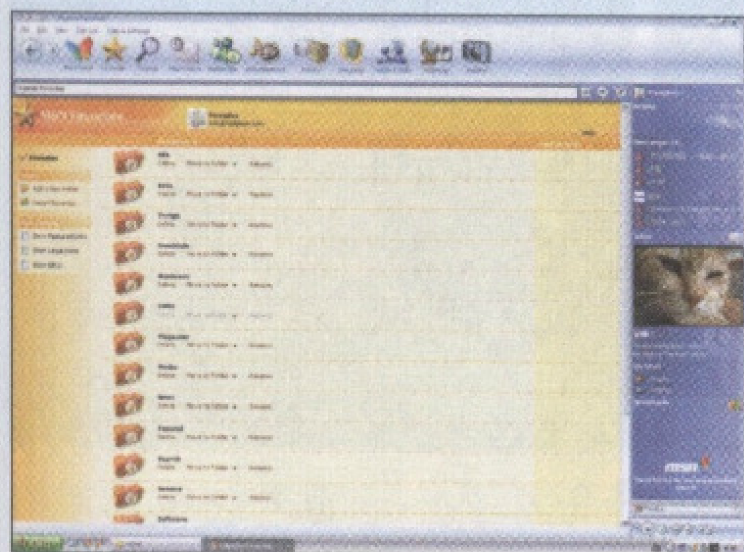
4.浏览器服务：

浏览网页对任何上网的朋友来说都是最重要的事情，你可以从互联网上通过浏览网页得到大量信息。在本次体验前本来我们认为AOL有其相应的媒体公司支持，应该在这方面比微软公司的MSN8.0高出一头，但是真实结果远远超出了我们所料……

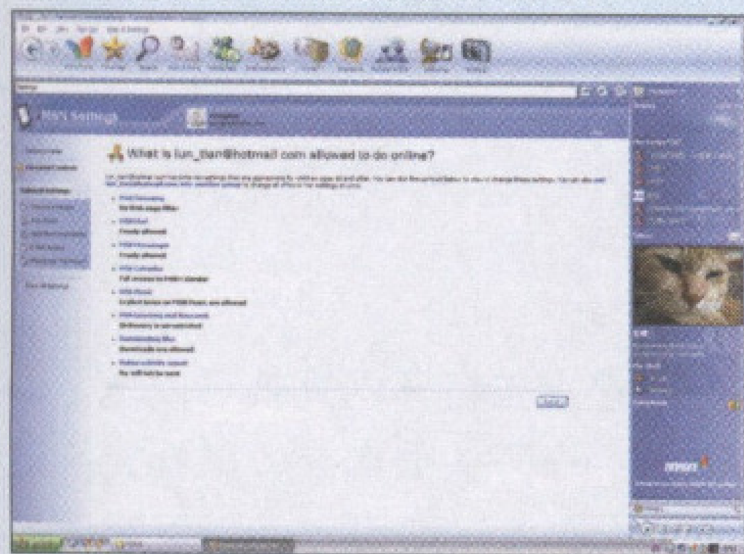
MSN的网站在使用MSN8.0浏览器或使用Passport.NET登录后即可随意定制只属于你自己


主浏览窗口


MSN8提供了相当多的设置内容。


定制自己的网络收藏夹。


感恩节想要采购些什么吗?


给孩子设置一个监管级别。


媒体频道提供游戏，电影等最新信息。


天气预报中提供了当地的近期天气情况。

的版面，新闻、游戏、电影、广告等都可以进行详细定制，同时还有很多不同类型的新闻可选择。主要功能如下：

新闻：从各网络电视台和新闻中心收集来的新闻，你可以选择你中意的频道和内容，有ABC News等很多新闻台可供选择。

天气预报：可以通过选择你所要关注的地点列表来定制你自己的天气预报栏目，在Dashboard中甚至提供了相应的建议和需要注意的事项。另外第一次使用的国内用户可能对其标注的大气温度莫名其妙，其实只需要在设置中看一下就知道它的默认设置是华氏度，我们将它调整为摄氏度并且重新启动浏览器即可看到我们熟悉的温度表。

股票栏目：这个服务无疑是股民的最爱，不但有线上专家的评述和走势预测，并且可以定制数个自己关注的股票，另外你可以选择不同国家的股市，等MSN8.0进入中国市场的那一天也会有对中国股票的支持。

纪念照：我很喜欢在电脑桌面放上一幅照片，这是很惬意的事情，可以随时起到调节心情的作用，现在你可以把相框撤掉，用MSN8.0的My Photo功能即可放置一张照片到Dashboard中，并且你可以随时更换而且永远不用担心你会不小心打翻它。

AOL在这方面做得也不差，虽然人性化方面确实和MSN有些差距，并且我在试用中发觉它没有很好地调用其强大的媒体资源，反而在新闻等方面和微软去拼打，这无疑很不明智。

行程表：在这里你可以详细定制每个月、每周、每日的任务，并且系统将按照你的需要按时用邮件或手机发送信息进行提示，在使用中你可以对每天的重要事情用微软提供的各种不同图片进行标记，如生日、情人节等。最后值得一提的是Outlook中的信息传达功能也被导入到里面，当你需要把某件重要的事情提交给一个或多个人时可以在输入信息完毕后选择相应的传达对象或传达组，系统将把你的这条信息发给指定对象，这也大大提高了我们的工作效率。

5.通讯服务：

微软提供的MSN Messenger与AOL的AIM（AOL Instant Messenger）相比有先天的优势所在，其在Windows系统中集成的4.7版（核心程序）与现在公开的5.0版（外壳程序）已经势不可挡地成为人们日常办公交流和讨论研究的最大利器，但AOL的AIM似乎有些模仿ICQ，我在初次登录后即收到数个国外的垃圾消息，这让我对AIM产生了极坏的印象，另外设置起来相对复杂和单一也是它的一个弱点。

6.社区服务：

这本身是AOL的强项，AOL就是在这方面成名的。网络社区提供多元化的信息交流，你可以建立或加入一个小组并且与兴趣相同的爱好者聚集于此进行讨论和资源共享。但是MSN的社区功能现在也得到大幅提高，著名的NeoWin讨论组就在MSN社区里。

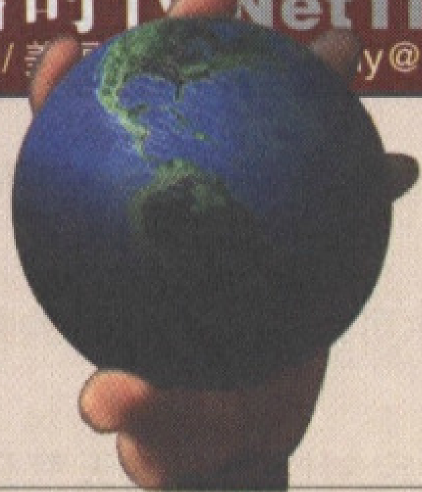
7.网络消费服务：

在MSN8.0与AOL8.0中你都可以定购和定制一些产品，其中大部分都是十分诱人的折扣和免税品，比如订票、家电、生活用品，甚至在MSN网站的MSN Photos Plus!中可以把自己照片印在水杯、T-Shirt上。

感受：

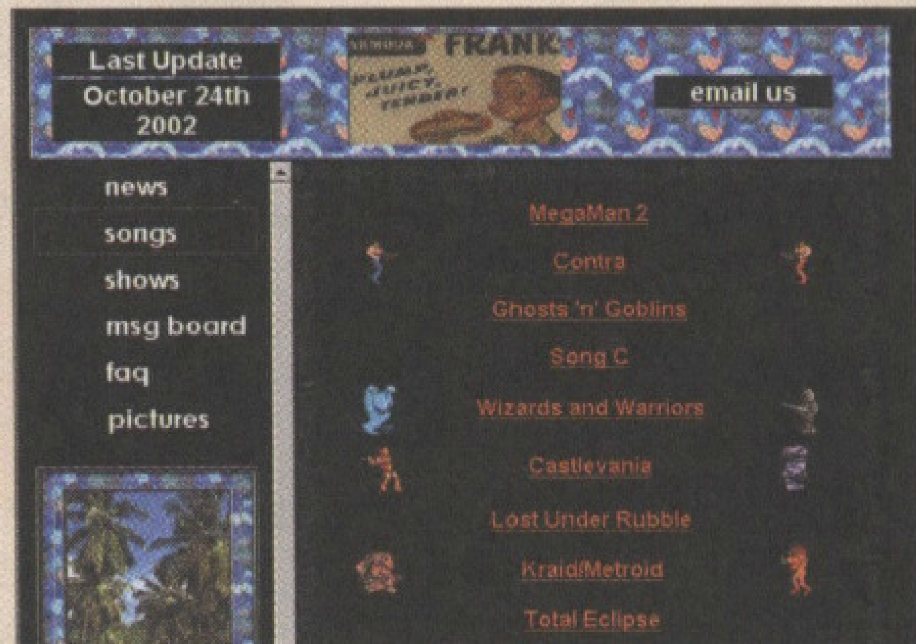
经过简单的介绍相信读者对这两个产品有了大致了解，并且知道了孰优孰劣。我在国外论坛看到大家抢着问谁注册了MSN8.0并要求看屏幕截图时就已经开始嘀咕起来，接着后来的Dashboard 2.5和Y'z Dock 0.2 beta推出后令我更加迷惑了，直到我写这篇文章后才恍然大悟，原来它们都在极力模仿MSN8.0中的功能，这也是AOL所不具备的魅力。

在早些年AOL靠着提供拨号服务占领市场，其AOL社区程序也从一个给使用者的附带软件而慢慢完善逐渐演变成现在的AOL8.0浏览器。现在微软发现了这一市场的内在潜力，MSN8.0就是依靠微软强大的模仿能力对AOL进行系统化的分析并且修改其中许多不足后诞生的。从实际意义上来说它们都已经不再是个附属产品，而是一个完整的商业化软件，而拨号服务则是其附带的服务之一了。



网罗天下

■北京 两把宣花大爷



游戏音乐摇滚篇

演绎：minibosses

网站：http://www.minibosses.com

恶魔城：http://mirrors.magnetinternet.com/minibosses/(Minibosses)%20-%20castlevania.mp3（大小：4.78MB）

双截龙：http://mirrors.magnetinternet.com/minibosses/(Minibosses)%20-%20DD%20Stronghold.mp3（大小：1.10MB）

特种部队：http://mirrors.magnetinternet.com/minibosses/(Minibosses)%20-%20gi%20joe.mp3（大小：2.91MB）

不必说《魂斗罗》，因为今年第18期登过了超级恐怖的一命通关录像，而且专打Boss，不睬小兵……看来这位录像的创造者十余年前和两代Boss可算是苦大仇深啊。但大家还记得《恶魔城》么？还记得《双截龙》么？还有G.I.JOE《特种部队》。这几个当年FC和街机上的游戏陪伴我们度过了最美好的岁月，当然，同时存在的还有老爸的大巴掌、竹蔑和老妈的搓衣板。屁股和膝盖的痛苦却并没有减少我们对它们的挚爱，即使没有游戏玩的时间里，哼哼主题音乐YY一番过干瘾也是不错的选择么。经常在幻想中通关无数回，清醒之后仍然不免孤枕难眠。这里要给大家介绍minibosses，这支国外的摇滚乐队曾经将《魂斗罗》的音乐以摇滚方式演绎得脍炙人口，我们杂志上“似乎也介绍过”（记不清了，不过应该可以原谅，既然不是天才，打盹的时候肯定比天才要多），但个人认为最经典的还应该有《恶魔城》、《双截龙》和《特种部队》。这回给大家带来他们的网站和以上3个游戏的音乐摇滚版下载。《双截龙》有点短，只演奏了最后一关开头第一部分的音乐，但已经是荡气回肠；而《特种部队》就非常激昂，军旅味很浓；值得特别评价的是《恶魔城》，整个第一关的音乐和最后一关关底的音乐都演奏了。听到这段音乐时，我不禁热血沸腾，仿佛拿起了正义的鞭子，成为英雄西蒙的后代，对属于我自己的宝马750i一顿狠抽——活该！谁叫它只是模型而不是我的私家车来着！

磨练鼠标技巧的屏幕小游戏

地址：http://www.missionred.com

http://www.missionred.com/games/classes/reflex3.html

这个地址介绍的是几个不错的屏幕小游戏，基本上都是在练习鼠标的准确度和移动性，直接点击打开网页就可以玩了，但Loading的时间可能会稍微长一点。而上面给出的一个游戏对于苦修CS的游戏玩家尤其有益：一开头很容易，鼠标箭头这时变成了枪的准星，页面上的游戏区域里只有10个圆环靶轮流出现，用专业的术语说就是“依次点击即可”。随着难度的增大，在同一时间会出现许多圆环靶一样的飞行物体，上下飞窜，速度不一而且会重叠、交换位置、改变位移、变换大小。要准确全部击中这些移动中的靶子可不是一件容易的事，失误了可是要扣分的。打着打着眼花缭乱了，于是靶子仿佛变成了狙击镜中的T或CT，正在不断地移动并且手持AK-47或M4向你“点头”……看来学武之道，果然殊途同归。估计这时CS“中毒”太深的玩家一定会边狂按鼠标边狂叫：“+300！+300！又+300！”恭喜，能打到5级难度并且有80%命中率的就应该是一个二流狙击手了。一流么，我还没有达到，你也不许达到。万一你不幸达到了，上网打CS别人会说你用了打头脚本的。当然了，现在的狙击手没有甩枪了，过分依靠枪械的大威力是不太现实的。灵活的走位、快速的反应、冷静的判断和准确的杀伤才最重要。个人认为，这个游戏可以帮助FPS玩家提高射击的精确度，具有一定的现实意义。



抛鸡蛋

下载地址：http://flash.skyhits.com/flash01/swf/game02/egg.swf

大小：88kB

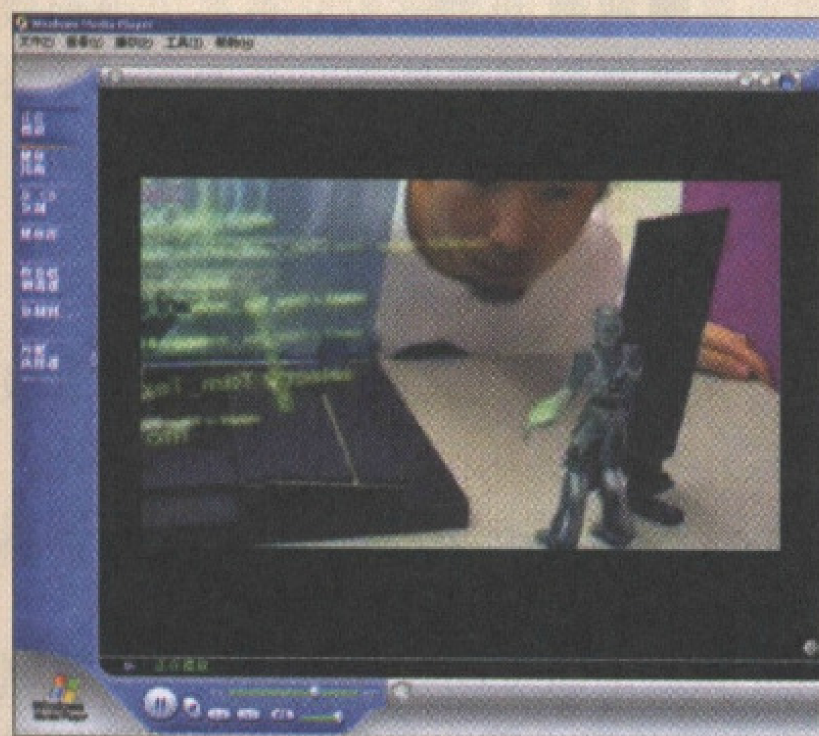
一个考验玩家物理知识的游戏，这可不是在吹牛。游戏过程就是把鸡蛋向上一层的篮子里扔（看来现在的农副产品真的是严重过剩啊），而篮子是一直不断移动的，要扔进去可得考考大家的物理学得怎么样。背景很不错，绿油油的颜色非常清爽耐看，但游戏的难度就不会体谅玩家了。每次游戏只有10个鸡蛋，“一不小心”可真会鸡飞蛋打了，而且用时越长成绩就越差。抛鸡蛋和“跳楼游戏”一样，都要兼顾眼前和长远，大家可以尝试一下，权当练练自己的心理素质、大局感和眼力吧。

“CETBWORKS”的神奇科幻电影

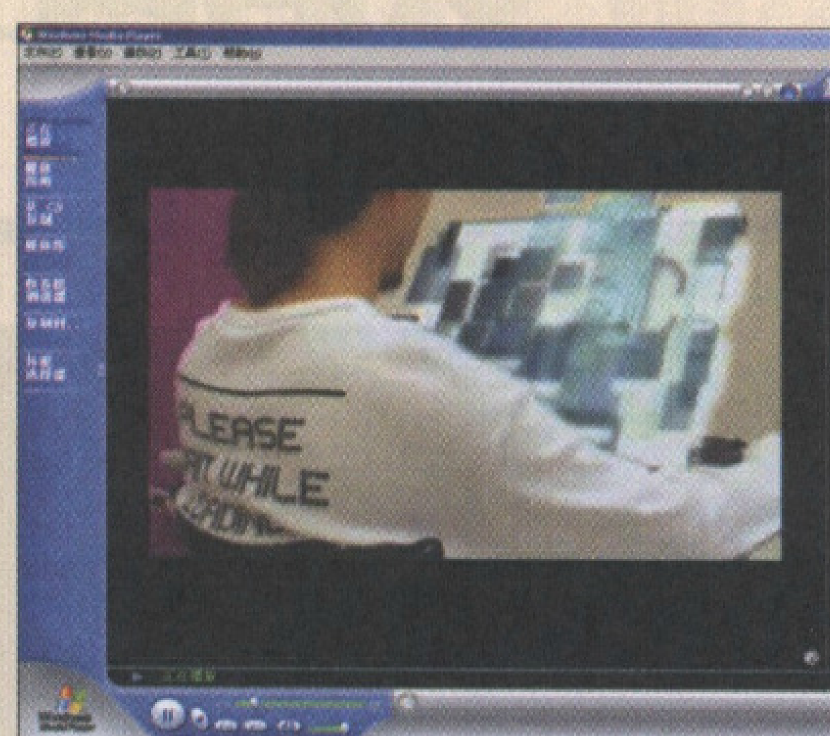
下载地址：http://cs.ittaxi.com/download/funny/CFTB_topfang_CS.avi

大小：55.5MB

据“可靠消息”，是一个在法国留学的中国人自编自导自演的电影，但电影里面的男主角一口京腔却是不争的事实。一开头就是模仿斯皮尔伯格的梦工厂的片头，让人一楞。而后主要内容是说主角有一部神奇的电脑，估计也是代表未来发展方向的电脑吧，他用程序做了一个机器人模型，结果他去接电话的当口，0和1编造的机器人活了，在桌上乱窜，不愿回到“神奇的电脑”里面，并且还攻击创造它的上帝。万不得已之下，狼狈不堪的男主角恼羞成怒，按下了“Delete”键……短短的影片也就罢了，令人惊讶的是这位中国电脑精英的创意，他创作这部电影所用的软件以及在创作电影时对这些软件的驾驭能力，已经达到了令人咋舌的程度。听懂内幕的朋友说，除了电脑屏幕的那块玻璃是专门订做的以外（因为从制作工艺看，和知名鼠标垫iCEMAT似乎很相像），电脑主机外壳、电脑音箱竟然是在旧货堆里捡回来的塑料喷漆制成！看完这部片之后，我不禁想起了同样是国人“大出血”制作的《青鸟》……这这这……没天理啊……









是高手就下到100层

下载地址：http://www.top-free.com/upload3/fil...2-11/15_100.exe

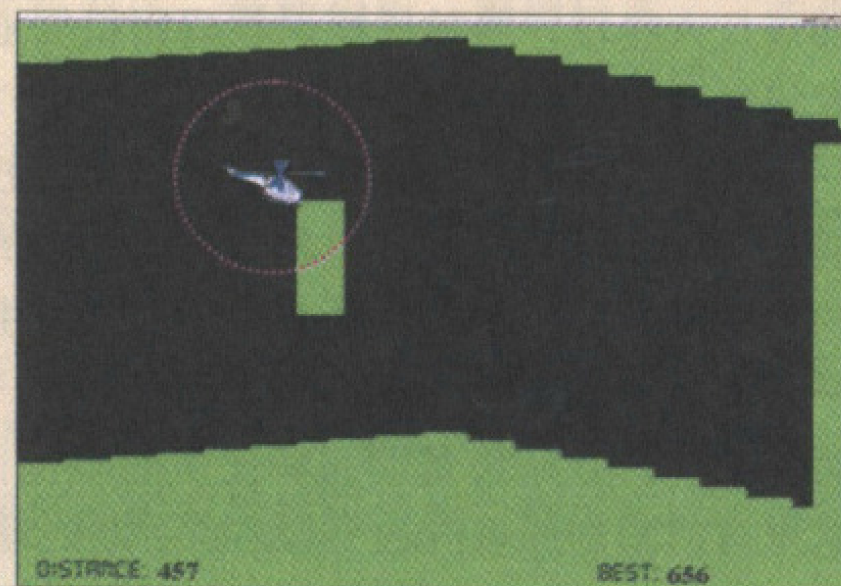
大小：565kB

首先声明，这是一个跳楼游戏，但决不是一个自杀游戏。一开始屏幕顶层就有一排不断下压的钉墙，为了生存穿戴着管道工装束的“你”只能拼命向下奔走，而下面又是无底深渊，只有持续出现的几块板维系着一线生机。但板也有不同，有跳上去扎破脚损血的钉板，看上去钉子的长度可以将玩家操纵的小人碎尸了；有安了弹簧的跳板，被弹起来就会减缓下落的时间；有不甘你压迫会旋转将你“漏下去”的“翻身板”；还有的板上竟然是传送带……没有时间限制，玩家共有12点血可以消耗，损血后每踏上一块实心板，就会补回1点血，下到一定的高度，楼层数就会增加一层。玩家也可以在设置中选择无翻身板、无弹簧板和无传送带，不过这样似乎是缺少上进心的表现……万一你不幸重伤不治光荣了，一声无助的叫喊会告诉世人；万一你失足摔下去了，你的叫喊会带有回音，作为对你“就义”的嘉奖。“实在刺激！”哈哈，是高手就下到100层吧！

“飞狼”直升机模拟游戏

下载地址：http://www.ebaumsworld.com/media/copter.swf

大小：43kB



又一个不错的小游戏。玩家要操纵一架直升机躲开障碍物勇往直前。小小游戏音效竟然不错，直升机发动机的轰鸣比较逼真。按住鼠标左键不放就是加油，飞机会一直上升直到撞毁，松开左键就是松开油门，飞机会一直下降直到坠毁。如何合理地保持飞机的高度并一直前进就是玩家要做的事情。以安全飞行距离决定成绩，数字越大成绩越好。而且随着飞行距离的增加，难度会逐渐加大。目前编辑部的达人是美丽人生，3000分啊，开什么玩笑……这个游戏实在需要镇定而舒缓的神经，建议不如喝点小酒（最好是啤酒了，不推荐二锅头）麻醉麻醉？大家实在可以尝试一下酒后驾驶的乐趣，可别把这种体验带到生活中就行……



相比传统的银盐相机，数码相机拥有使用方便快捷、拍摄效果比较清晰等优点。随着人们生活水平的提高，数码相机这一新潮产品已经被越来越多的用户所接受，逐渐进入许多家庭。在资源丰富的因特网上，除了传统的银盐相机网站，也涌现出越来越多的数码相机专业网站和论坛，不仅方便了用户认识并了解这一新型设备，而且还给他们提供了选购使用和探讨技术的便利平台。下面就让我们来看看因特网上一些著名的国内外数码相机网站。

数码网上行之数码相机篇

■湖南 苏旅

迪派数码影像

http://www.dpnet.com.cn/

作为中国首家数码影像资讯网和中文商务网，迪派数码影像拥有着极为专业的数码相机信息资料。迪派数码影像涵盖了从行业资讯、产品测评、数码影像、摄影学院、影像社区及专题下载等主要栏目，可充分满足各层次用户的使用需求。

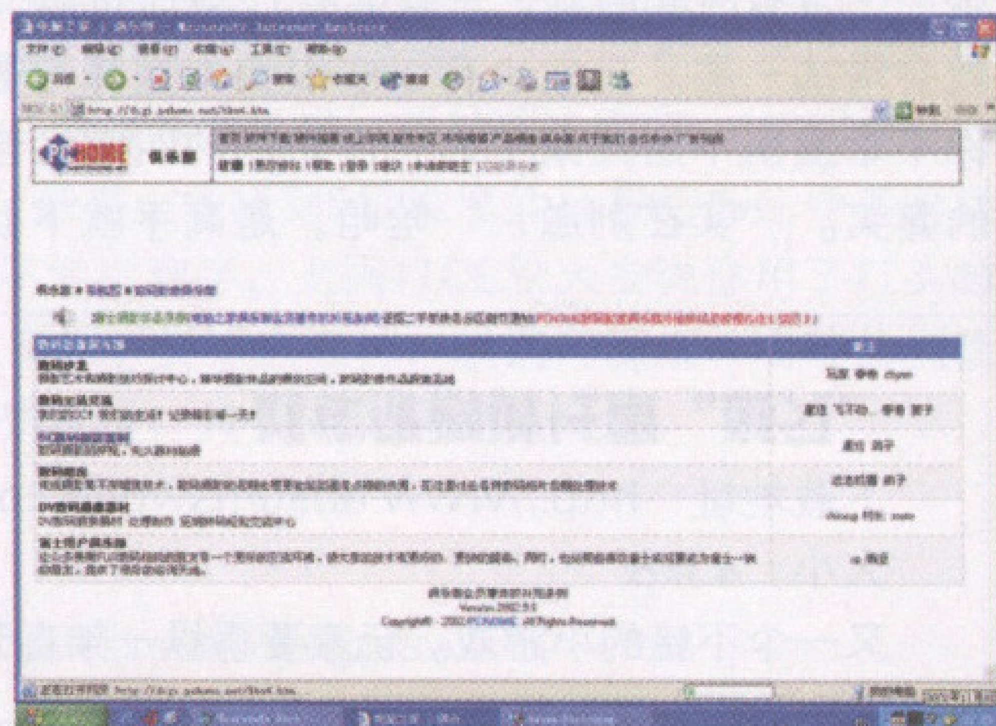
“行业资讯”栏目提供了详细的业界动态信息和新品介绍；“产品测评”包括器材测评、试用手记、图像样本等分支，其中具有特色的是器材对比和参数比较功能，可以方便用户横向对比不同品牌数码相机之间的性能参数；“数码影像”提供较为权威的个人影展、专题影展和佳作赏析等分支，其中不乏高水平的创作作品；“摄影学院”则含有摄影暗房基础、制作扫描、打印输出等分支，同时还带有详细的新手常见问答栏目；“专题下载”包含数码相机相关的驱动程序、图像软件和软件教程等；“影像社区”分为“迪派论坛”和“俱乐部”，前者汇聚了摄影作品论坛、摄影器材论坛、数码暗房论坛、旅摄交流论坛、月月有影赛论坛和二手交换论坛，人气十分旺盛，而后者则是不同相机用户群交流体会的场所。

除了丰富详细的数码相机知识信息外，迪派数码影像还开通了网上商城，并附带了专业的选购指南向导资料，方便了用户的购买选择。

PCHOME数码论坛

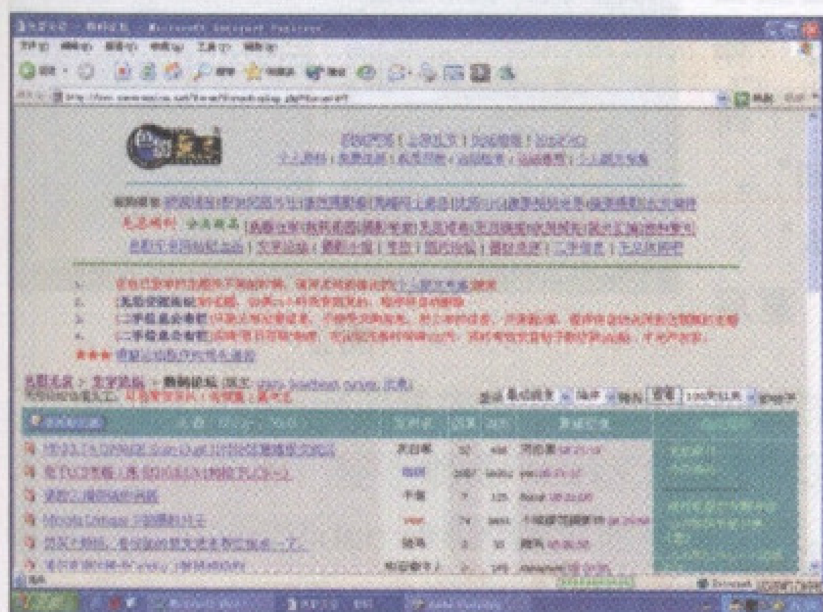
http://digi.pchome.net/bbs4.htm

PCHOME是来自上海的一个专业IT网站，其下属的数码论坛是国内人气最旺的数码技术交流平台之一。目前PCHOME数码论坛分为数码沙龙、数码生活交流、DC数码摄影器材、DV数码摄影器材、数码暗房、品牌用户俱乐部等几大模块，给前来探讨数码相机专业知识技术的网友提供了一个专业、宽松的讨论环境。



“数码沙龙”提供摄影艺术和摄影技巧的探讨，并为一些摄影作品提供展示空间，你在这里可以看到许多优秀的作品，用户可以从中学到许多构图拍摄的知识；“数码生活交流”则主要供一般的论坛注册会员贴图使用，用户之间也可以相互交流拍摄心得体会；“数码摄影器材”则提供DC（数码相机）和DV（数码摄像机）的设备交流，方便各类用户探讨数码设备购买和使用的心得；“数码暗房”为用户提供讨论各种数码相片后期处理技术的交流平台，初学者在这里可以学到许多Photoshop的后期处理设计知识；“品牌用户俱乐部”则为一些品牌数码相机拥护者提供了一个更好的交流环境，使他们无论从相机知识还是拍摄技术上都能更好更快地提高，同时也给许多购机用户提供了及时的设备咨询天地。

此外通过论坛链接，用户还可以直接访问PCHOME上相关数码设备的专题栏目。相比前面两个数码相机中文网站，PCHOME数码论坛更偏重于初学者和一般用户参与讨论。



色影无忌

http://www.xitek.com/

严格来说，色影无忌是一个包括银盐和数码相机的大型摄影类站点，但作为一个难能可贵的非商业性网站，它又是国内专业摄影高手云集的地方。资料齐全、信息权威是它的特点，而其中的数码相机资料集合和数码论坛则是其亮点之一。

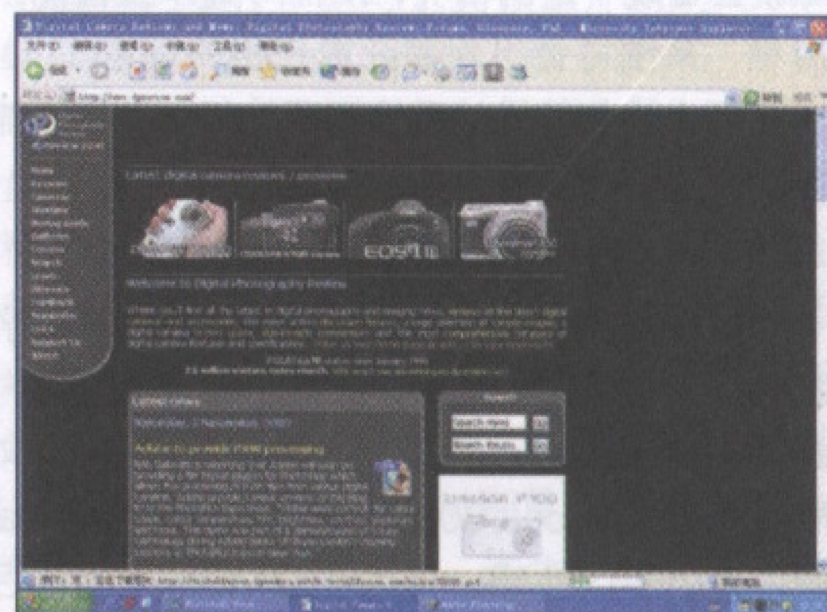
色影无忌分布了广泛的专业信息资料，包括兵器仓库、数码乐园、摄影学堂、无忌词典、器材点评、试用报告、摄影学堂、简介汇编、资料索引等栏目。

其中"数码乐园"包含数码相机、平板扫描仪、数码基础知识、底片扫描仪等设备的信息资料；"试用报告"包含一些新型数码相机使用的心得体会；"资料索引"则包含详细的数码相机型号信息，而其他资料区内也包含了齐全的银盐摄影器材资料，同时也提供全方位的摄影知识。

除此以外，色影无忌还提供了供各路高手交流使用的图片、文字论坛，其中器材技术讨论区的数码交流论坛更是许多数码相机高手交流探讨的地方，最近的讨论热点则是莱卡和尼康数码相机。而在作品讨论区中也可以找到不少数码用户拍摄展示的作品，无忌摄影月赛更是提供了数码相机挑战传统银盐相机的交流平台。

DPREVIEW

http://www.dpreview.com/



DPREVIEW是当今全球因特网中最为著名的数码相机信息网站，虽然为英文版，但其专业程度十分突出，是数码相机发烧友不可不去的好地方。

DPREVIEW网站主要由News（产业新闻）、Reviews（评测回顾）、Cameras（相机展示）、Timeline（产品时间轴）、Buying Guide（导购指南）、Galleries（拍摄样本）、Learn（摄影学习）和Forums（专业论坛）等特色栏目组成。

"产业新闻"提供了丰富翔实的业界动态新闻和新品信息；"评测回顾"是DPREVIEW最具特色的栏目之一，其中的数码相机评测非常专业，不仅囊获了近两年来业界推出的各种高中低档数码相机，而且每款数码相机的评测十分细致，评测内容一般都有10多页以上。除了相机主体的评测，该栏目也包括了数码配件（如AA电池和各类存储卡）的测试信息；"相机展示"提供了业界各大品牌数码相机的硬件参数及相关信息，并提供了用户的评价意见；"产品时间轴"记录了1995年～2002年所有主流数码相机的发布时间和相关资料链接；"导购指南"提供了用户通过自定义参数而选择中意数码相机的功能；"拍摄样本"则包含了主流数码相机的拍摄样本文件，有大小两种尺寸；"摄影学习"提供了学习摄影专业知识的功能；"专业论坛"为来自世界各地的各类数码相机用户提供的品牌分类交流平台。

此外，网站还包括了Search（站内搜索）、Glossary（术语表）、Feedback（意见反馈）、Newsletter（新闻邮件）、Links（友情链接）等栏目。



数位视野

http://www.dcview.com/

数位视野是我国台湾省一个非常著名的数码相机网站，作为因特网上较为突出的中文数码相机专业网，它具有资料齐全、更新速度快的特点。主要栏目设有：会员服务、讨论区、作品发表、文章总览、相机专区、最新相机、拍摄样本、二手市场等。无论从版面设计还是站点内容来看，数位视野都具有一定的自身特色。

会员服务是数位视野一大亮点。在里面不仅可以订阅数位视野的会员电子刊物，而且还可以浏览到极其丰富的业界动态和独家专访，同时也可以看到数位视野在组织各类外拍活动时网友拍摄的各种精彩图片和相机测试心得体会。

讨论区是数位视野的一大特色，与许多同类网站不同的是，它的讨论区分类更细，不仅包括了CANON、NIKON、FUJI、SONY等品牌数码相机的分类专区，而且还带有摄影技术、影像处理、相机周边配件、市场情报、DIY心得等特色讨论区，甚至还细分了人物、生态、风景摄影的拍摄讨论区。此外，用户还可以发表自己对某款数码相机的使用心得，所有这些信息都可以方便地被其他用户所检索到。

作品发表区则是数位视野的另一大特色，分类同样细致，包括了人像、生态、风景、夜景、生活、运动、旅游等多个种类，其中可以看到许多会员具有较高的拍摄水平。

优化内存资源的小技巧

■天津 刘玉莲

系统资源对于系统的性能有着非常重要的作用。有不少使用Windows 9X/Me的朋友总有这样的疑问：为什么我的电脑在使用一段时间后就感到越来越慢，最后只得重启？为什么自己的内存有128MB，但Windows还觉得不够？原来这是Windows天生缺陷造成的。Windows在运行时会划出一部分内存作为系统资源、GDI资源与USER资源，来记录每个程序（或进程）的使用情况与状态，由于Windows 9X/Me要与以前的DOS程序和Windows 3.X程序兼容，所以无法摆脱原来的Windows 3.X时代的资源管理与内存设计结构，那就是将各程序的资源放在同一块内存中来管理，如：GDI资源都放在一起、USER资源都放在一起，而且每块内存还有64kB的限制。正是由于有这个限制，所以随着程序需要的增多，系统、GDI、USER资源就会出现不足的情况，从而导致系统性能大幅降低，一旦各类资源用尽，系统将会出现锁死或死机的现象。

那么该如何维护系统资源效能，怎样才能在不经常重启机器的情况下回收系统资源呢？

一、制作一个小程序释放内存

其实最简单的回收系统资源的方法就是亲手制作一个小程序来释放内存，这样即可简单、方便、有效地整理内存碎片。这个小程序就是两个VBScring语句。新建一个文本文件，然后在里面键入Mystring=Space(16000000)或Mystring=Space(80000000)。前者适于内存小于128MB，但大于32MB的电脑，后者适合内存等于或大于128MB的电脑，可以根据自己的情况选择，然后将其保存为：memory.vbs。建议将其放在桌面，这样在任何时候你可双击它来整理内存碎片。如果在使用后者时出现了问题，那么可改为前者的语句。另外，在运行它之前建议关闭其它所有程序，这样才能得到最好效果。

二、用实用软件挖掘占用系统资源的罪魁

有一个叫TaskInfo 2000的专用软件，通过它可找出占用大量资源而影响系统操作的软件并关闭或删除它，从而释放出所占用的资源，使系统恢复正常。TaskInfo 2000目前最新版本v2.2，可到http://www.iarsn.com处下载。安装后运行此程序（见图1），在主界面中进行简单设置：点击"Preferences"菜单下的"Enable Columns"命令，然后进行选项设置。TaskInfo 2000运行后会在系统托盘处即时用图形的方式显示系统资源的使用情况，当你发现系统资源较低时，可用鼠标左键单击系统托盘处的TaskInfo图标，然后在显示的列表中选择百分比最高的空闲程序，单击鼠标右键将其强行停止。

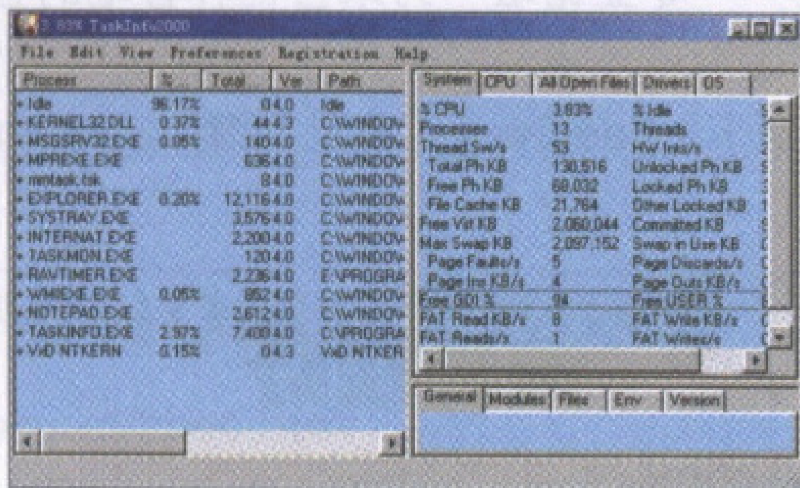


图1

三、通过注册表改动进行优化

当应用程序调用动态链接库文件时，Windows通常将这些动态链接库文件放在内存中，而且即使应用程序关闭了，这些动态链接库文件仍然不会从内存中卸掉，这将占用大量内存空间，从而降低系统性能。这时我们可修改注册表，只要应用程序关闭相应的动态链接库文件就可优化内存，提高系统性能。打开注册表编辑器，定位到HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\explorer子键，右键单击空白处，在弹出的菜单中选择"新建"→"主键"，新建一个新项名为"AlwaysUnloadDll"，双击右侧窗口中的"默认"，将数值设为1（见图2）。重启后设置生效。

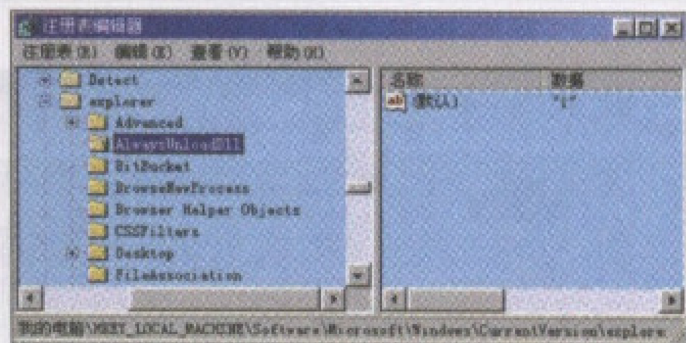


图2

"修复大师"帮你忙

■山东 西贝

在浩如烟海的网络中，当我们面对目前众多的木马、Trojan、QQ大盗、恶意JAVA代码等的骚扰时，就可以用"修复大师"对这些"骚扰"痛下杀手。

一、软件的安装

"修复大师"是自由软件，完全免费，大小仅292kB，最新版本为3.0，下载地址为http://baofengez.myetang.com/myprogram/xfds3.0.exe。

二、"修复"功能

"修复大师"是一个完全傻瓜化的软件，你只要双击其程序文件"xfds3.0.exe"即可启动程序主界面，程序将自动扫描电脑系统，然后告诉你结果，并给你提供一些修复操作的机会。如果想要修复某项，请在可疑动作列表中勾选该项，然后单击"修复"按钮（如图1）。实际上，在你单击"修复"按钮后，程序能自动修复以下各项：

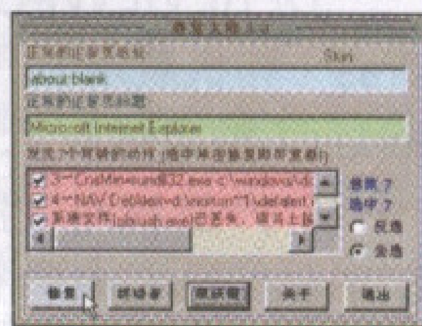


图1

1.修复一些JAVA代码改乱的IE标题、首页。
2.修复系统中的*.INI文件、扫描系统文件的安全性。
3.修复注册表，被锁定的首页按钮等功能。
4.清除IE分级限制的密码。
5.全面修复IE选项被人为或非人为（JAVA）操作。
6.修复重要的一些文件关联。
7.全面修复DOS模式锁定操作。

三、"终结者"功能

在"修复大师"程序主界面，单击"终结者"按钮，可打开"终结者"对话框，其中列出了正在运行的或尚未运行的木马、不明的后台运行程序等（如图2）。单击"析"按钮，可分析列表中的程序；单击"销"按钮则注销掉误报的程序；单击"杀"按钮，则可清除可疑的程序。



图2

四、"斩草除根"功能

在"修复大师"程序主界面，单击"照妖镜"按钮，则打开"照妖镜"对话框，这是个后台进程管理分析控制器，通过它你就可发现有哪些程序在后台默默地正在"辛苦"地工作着……然后，你就可以让"修复大师"分析进程，让你有了"斩草——除根"（如图3）的机会。



图3

尽管还存在一些功能上的欠缺，但"修复大师"仍是一个不错的系统安全软件，对于我等"小虾"，可以一用。

用VCD机播放Flash文件

■天津 耿志

时下，Flash可谓异常火爆，受到越来越多"闪客"的推崇。前几天笔者突发奇想：能不能把Flash文件拿到VCD机上欣赏？没想到这个愿望由于SWF2Video Pro的诞生而得以实现。SWF2Video Pro是一个很有意思的小工具，它可以将Flash文件(*.swf)转换为AVI格式，并可设定输出的AVI文件的分辨率等，支持对音频、视频的设置，包括视频压缩。有了它就可将Flash文件转换成AVI文件，然手通过光盘刻录软件刻成VCD格式，放到VCD上播放，用大屏幕的电视机欣赏了。

SWF2Video Pro是在SWF2Video的基础上改进而来，是一款共享软件，目前最新版本1.0，可在Windows 9X/Me/NT/2000/XP上运行。

SWF2Video Pro的使用十分简单。

第一步：选定转换文件并选择保存位置。启动SWF2Video Pro进入其主界面，选择菜单栏的"文件"→"打开"命令，在弹出的对话框中双击选择一个Flash文件，将其调入程序画面中，接着选择"文件"下的"创建AVI文件"命令（见图1），在出现的菜单中指出转换后文件的保存位置。如果要将多个Flash文件刻入同一张光盘，请选择"文件"→"批量创建"命令，然后用"批量创建多重文件"的"添加"命令选择要转换的文件。

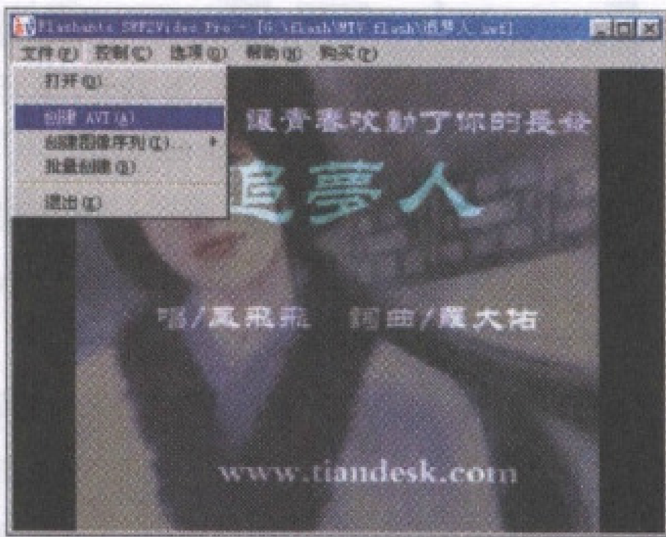
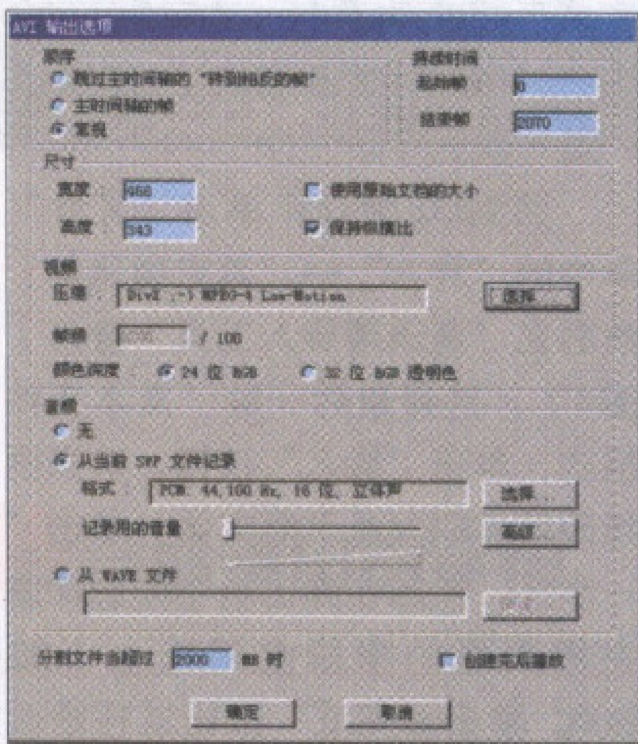


图1

第二步：进行AVI输出选项的设定。这是文件转换的关键步骤。在上述步骤操作完以后程序将弹出一张列表，在这张列表（见图2）中一般选择默认选项即可，但唯有"视频"的默认选项转换后的文件未经压缩，所以将是巨大的，这就需要我们重新设定。在"AVI输出选项"对话页面中点击"视频"下的"选择"按钮，压缩程序下拉菜单中有几个选项，我们可选择MPEG-4程序，对视频进行转换压缩。在"视频压缩"对话框中点击"设置"按钮，在随后出现的菜单中对两个压缩滑块进行调整，滑块数字越大转换后的效果越清晰，但文件也越大。输出选项设定之后点OK。


图2

第三步：视频文件转换。AVI输出选项设定好后，程序自动开始进行文件格式的转换。这需要一定的时间。程序先创建音频，然后创建视频，创建后的AVI文件将自动与你机器中安装的播放程序进行关联。双击转换好的文件，系统会自动调用播放程序，验证以下转换效果。

第四步：刻录光盘。要想将Flash文件拿到VCD上播放还需将转换后的文件刻入光盘。至于如何刻录，不在本文讨论之列。

总之，SWF2Video Pro是一款很有实用价值的多媒体工具，为我们欣赏Flash文件提供了更多选择。不过，我们在选择Flash文件时必须选择启动即可自动播放的文件，否则转换后的文件将无法播放。另外SWF2Video Pro的非注册用户在使用上会受到一些限制，转换后的画面有一个"X"标记，最多支持3个批量任务，如果你真的喜欢或需要注册也十分经济。

共享刻录机经验谈

■广西 苏悦

随着电脑配件降价和宽带的普及，现在拥有两台电脑共享上网的朋友越来越多了。除了上网共享外，刻录机等外设当然也在共享之列。刻录机的共享和其它外设稍有不同，如果不注意的话，容易造成刻录失败，浪费时间和盘片。

一、注意预留足够的临时空间

刻录机虽然内置了2到8M的缓存，但对于满张盘片到达700M的容量来说，这几兆的缓存根本不算什么。所以，刻录软件还是需要使用硬盘作为临时空间的。在本地刻录时，Nero等软件可一边向硬盘生成缓存，一边向盘片写入加快速度，临时空间不是很突出的问题；但当你是共享远程的刻录机时，而且当你要刻录的内容也包含另一台机器上的文件时，这些软件会先把你选定的内容都放到刻录机所在机器的硬盘上，生成刻录软件能识别的缓存文件再正式烧录到光盘里。这样一来，装有刻录机的那台电脑，预留足够的空间就很重要了。因为刻录满一张是650M～730M容量的盘，一般的刻录软件都会把C盘作为存放临时文件的分区，这个分区大家一般都装了Windows和Office等，空间不会很宽裕；当小于800M时，你最好不要进行整盘刻录。笔者最近就出现过一次疏忽，C盘空间不够了，到最后提示缓存文件失败，报销了一张CD-R盘。

二、选的刻录速度不要太快

即使是局域网100M网卡传输，网络传输数据的速度、稳定性等方面也是比不上本地硬盘的。所以你用共享方式刻录时，最好把刻录速度选在8速以内，以免速度太快刻录机缓存读取跟不上，出现烧录失败的现象。还要注意在另一台机器上把节能、防火墙相关的选项关掉，以免传输过程中远程机器自己停止了响应。

三、应付临时空间不足的方法

最彻底的当然就是把C盘和D盘划分得大一点（Windows 98的话，分区应在1.5G以上；2000或XP，要保证在3.5G以上），尽量让除了Windows以外的空间还有1G左右。不过对很多人来说，共享刻录都是临时的、偶尔的，装机分好区Windows运行了以后，不想只是为了刻录就再进行麻烦的重新划分。所以这里笔者给出一个折衷的办法：你可先刻一部分，然后用接续刻录空白区域的方法。例如一张光盘分三次刻录，每次200M多一点，用Nero等软件，很容易选接续刻录完成。就是要注意散热问题，特别是夏天，每次应该注意停顿10分钟左右再接续，以免刻录机负荷太重，过热的环境对刻录质量也不利。

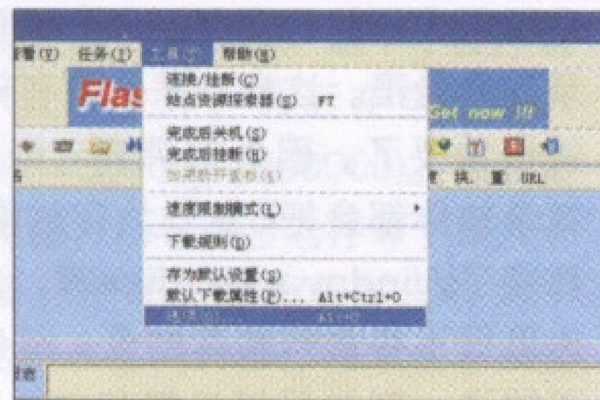
对于完整的ISO包而言，这种折衷方法就不可行了，烧录ISO包要求你一次刻录完成并自动封口。你必须保证分区上有足够的空间一次完成刻录，不想重新划分逻辑分区容量的话，可考虑把Windows的虚拟内存转移到其它分区，把休眠、系统还原等功能关闭，重新启动Windows后，再进行刻录。如果还是不够空间的话，可考虑把Program Files文件夹复制到其它分区，然后在原分区删除，腾出空间来进行刻录。麻烦了点，但没重新给分区分配容量那么危险，完成后把Program Files转移回原分区就可以了。

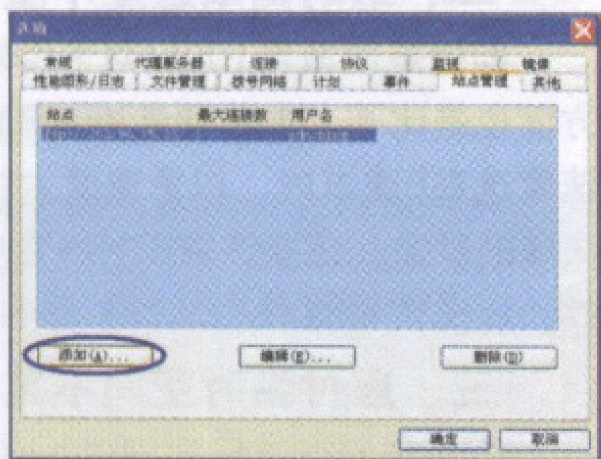
巧用FlashGet突破网站限制

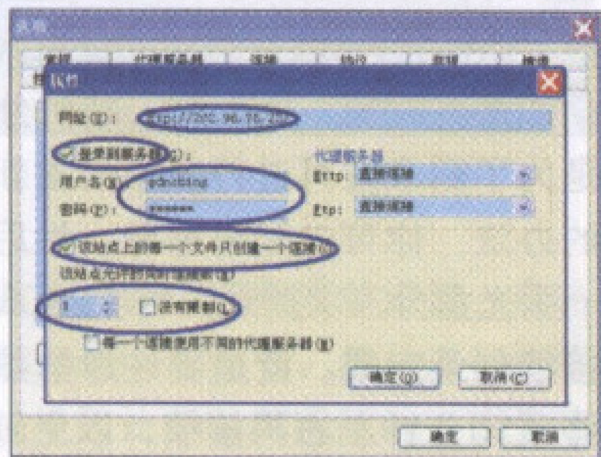
■北京 银影

随着网络的发展，越来越多的人喜欢上网冲浪，其中有些朋友喜欢下载各种各样的软件，但与此同时，有部分网站因为带宽问题会限制同时下载任务的数量和下载线程连接数。在这种情况下，如果使用某些下载软件进行批量下载，常常因为没有把同时下载任务的数量和线程连接数设置好而导致被封IP；如果同时在几个网站中下载文件，因为各网站的要求不同，会使下载任务变得很混乱。本人也曾受过这样的苦，后来发现了FlashGet的站点管理功能，可完全避免这种情况的发生。

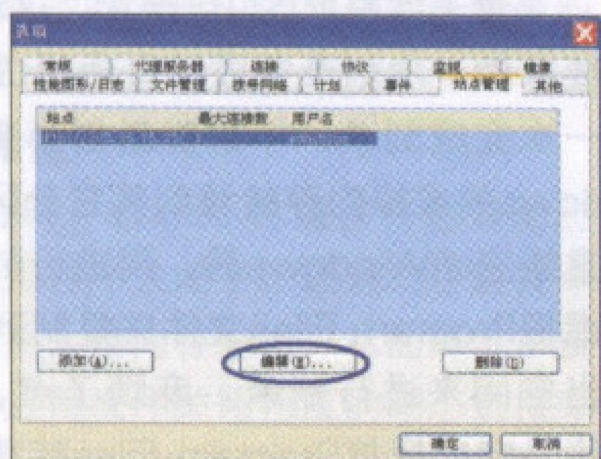
FlashGet的站点管理可对某个网站的下载任务进行设置，比如说：你在FlashGet中允许同时进行8个下载任务，现在要批量下载某个网站的10个文件，而这个网站不允许同时下载多个文件，一般情况下要在FlashGet中把允许同时进行的下载任务数量设为1，如果你同时要下载其它网站的文件，要更改这个数量。如果文件下载完了，要重新设置这个数量，显得很麻烦。如果使用FlashGet的站点管理功能，你就可预先把某个网站同时进行下载任务的数量设为1，这样，无论你在这个网站下载多少个文件，即使你在FlashGet中允许同时进行8个下载任务，这个网站也只会进行1个下载任务，绝不会影响其它文件的下载。对于那些要经常在某个有下载限制的网站下载文件的朋友来说，是不是很方便？具体的设置如下：首选打开选项（**如图1**），然后选择“站点管理”，点击添加（**如图2**），在弹出的对话框中填入网址，对于某些需要密码的网站，你可把“登录到服务器”选上，在下面的对话框中填入你的用户名和密码，这样就不用每次下载这个网站的文件时都要填写用户名和密码。对于那些不允许使用多线程下载的网站，只要把“该站点上的每一个文件只创建一个连接”选上即可；如果这个网站不允许同时下载多个文件，可把下面的“没有限制”取消，在旁边把该站点允许的同时连接数量设好就行了；对于使用代理服务器的朋友，也可把底下“每一个连接使用不同的代理服务器”选上，不过因为本人没有使用过代理服务器，所以具体的设置不甚明了，使用代理服务器的朋友可自己试一下（**如图3**）。


图1


图2


图3

设置好后，点击“确定”保存，以后要更改某一项内容时，都可点击“编辑”进行更改（**如图4**）。


图4

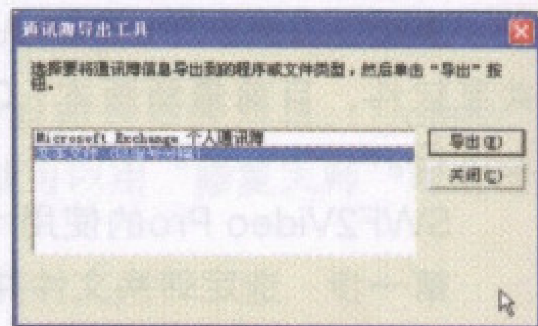
设置好站点管理后，要把FlashGet关闭，重新打开。现在在有下载限制的网站进行批量下载时不用担心会被封IP，是不是很爽？

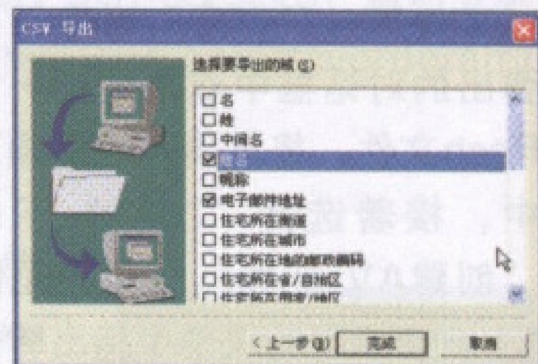
用Excel快速输入批量通讯簿信息

■上海 王光临

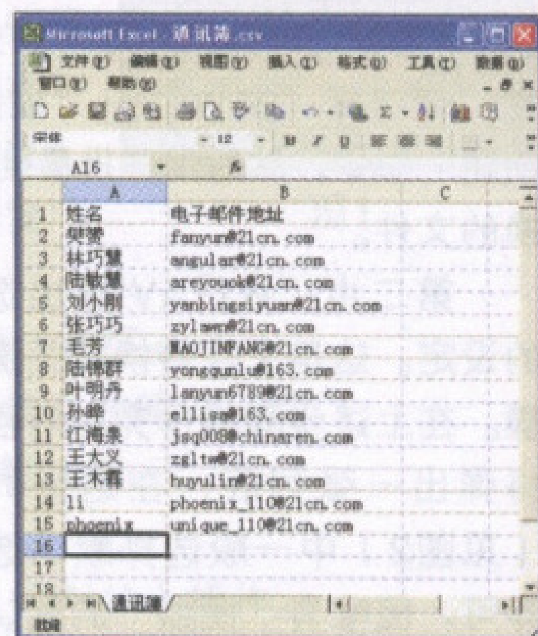
不管是在OE（Outlook Express）还是在FoxMail里，如果你想在地址簿中新建联系人，那么你一次只能输入一个联系人的信息，如果你需要一次输入许多联系人信息的话，就比较麻烦了。不过如果你利用Excel并配合地址簿的导入导出功能的话，这个繁琐的过程就变得简单了。

首先我们以OE为例，单击“文件”菜单，选择“导出”→“通讯簿”选项，然后在弹出的“通讯簿导出工具”窗口里（**如图1**），选择“文本文件”格式，然后单击“导出”按钮，在随后弹出的“CSV导出”窗口里，单击“浏览”按钮，选择一个文件夹并为这个导出的空通讯簿命名保存，然后单击“下一步”，此时会弹出一个窗口让你选择导出通讯簿时所包含的联系人信息域（字段）（**如图2**），因为我们常用的是“姓名”和“电子邮件地址”，所以只要选中这两个就行了。最后单击“完成”按钮，地址簿就被以CSV的格式导出了。

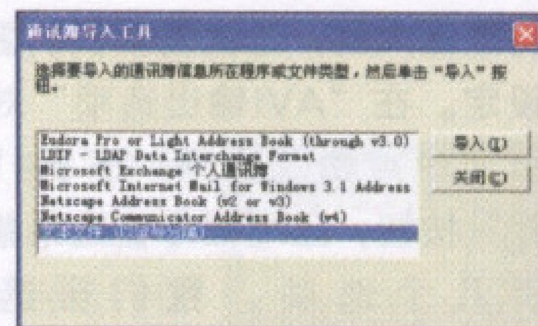

图1

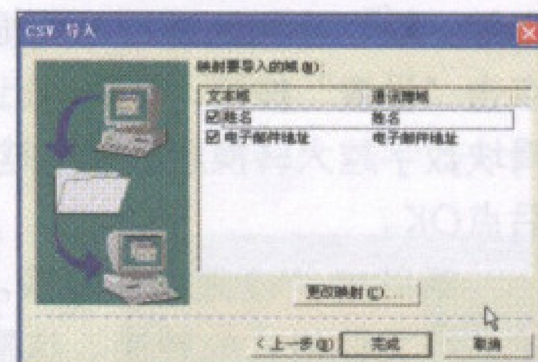

图2

接下来我们用Excel打开刚才导出的CSV格式的通讯簿，可看到所有的原先通讯簿中的联系人信息按次序显示在Excel中（**如图3**）。接下来按照Excel中的这种联系人信息格式依次需要输入联系人的信息，全部输入完成后将文件保存，这时Excel会弹出一个警告提示窗口，我们选择“是”就行了。


图3

回到OE窗口，单击“文件”菜单中的“导入”→“其它通讯簿”，然后在“通讯簿导入工具”窗口（**如图4**），选择最后一种“文本文件”格式，单击“导入”按钮，选择刚才修改好的CSV通讯簿文件，单击“下一步”，然后在弹出的字段选择窗口中把里面的字段全部选上（**如图5**）。单击“完成”按钮就将修改好的通讯簿导入OE中了。


图4


图5

FoxMail中的导入方法如下：打开地址簿，然后单击“工具”菜单，选择“导入”→“CSV文件”，然后将修改好的CSV地址簿文件选上，单击“下一步”，然后在“映射输入字段列”表中将所有的字段选上（**如图6**），最后单击“完成”按钮导入地址簿。


图6

用这个方法可将Excel中大量的联系人信息导入到地址簿中，是不是很方便呢？如果你刚好遇到要往地址簿中输入大量的联系人信息，不妨一试。

让Word自动去掉文档最后一页

■山东 杰子

你编辑了一篇较短的Word文档，其第2页也就是最后一页上，仅有一两行文字。这样的文档打印出来后，看上去一定比较别扭。以下方法可让Word自动减少文档页数，防止将文档的少部分单独排在一页。

一、预览法

1.在"文件"菜单上，单击"打印预览"命令。

2.在预览状态下的工具栏中，单击"缩小字体填充"按钮（如图1）。

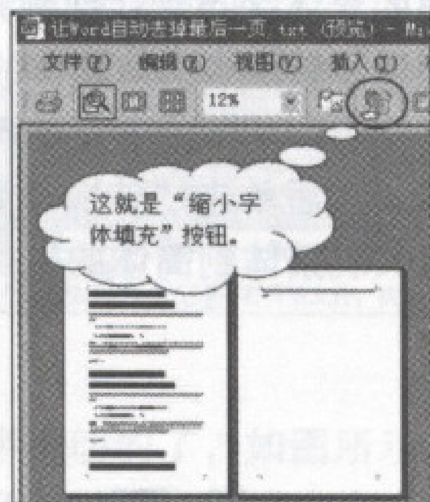


图1

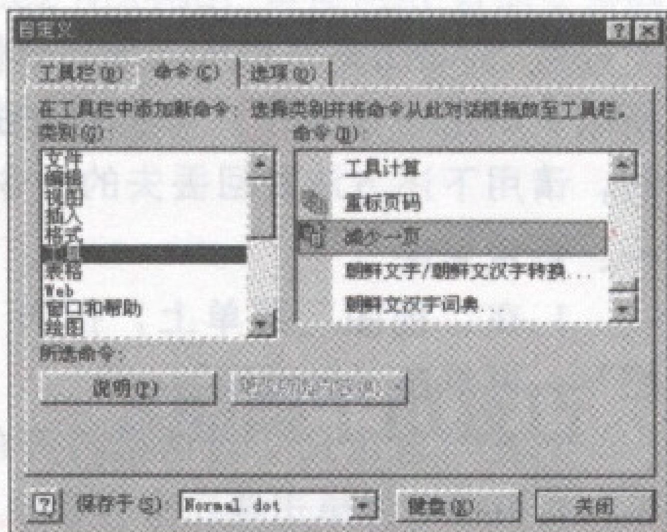
此时，Word将自动缩小文档中所用的每种字体的字号，以使文档减去最后一页，而且恰好能容纳文档的所有内容。

二、快捷工具栏法

如果你觉得上述方法需要切换视图模式，稍嫌不便，那么可把这个"缩小字体填充"按钮添加到Word常用工具栏中，方法是：

1.在"工具"菜单上，单击"自定义"命令。

2.单击"命令"选项卡，在"类别"框中，单击"工具"，然后在"命令"框中，找到并单击"减少一页"（如图2），并用左键将其拖放到常用工具栏中的适当位置。此时，"缩小字体填充"按钮就出现在常用工具栏中了。以后，要让Word自动去掉最后一页，只需单击常用工具栏中的"缩小字体填充"按钮就万事大吉了。


图2

巧让Word单元格容纳多出的字符

■山东 西贝

你编辑好了一张Word表格，在某个单元格内，只有一个字符排在第二行，看起来非常别扭。考虑到整张表格的美观，你又不愿意调整单元格的宽度和字体字号，却希望B3单元格的文本显示为一行，那么笔者介绍一个本人屡试不爽的好方法，或许能帮上你的大忙。

1.单击图1表格中的B3单元格。

2.在"格式"菜单中，单击"段落"命令。

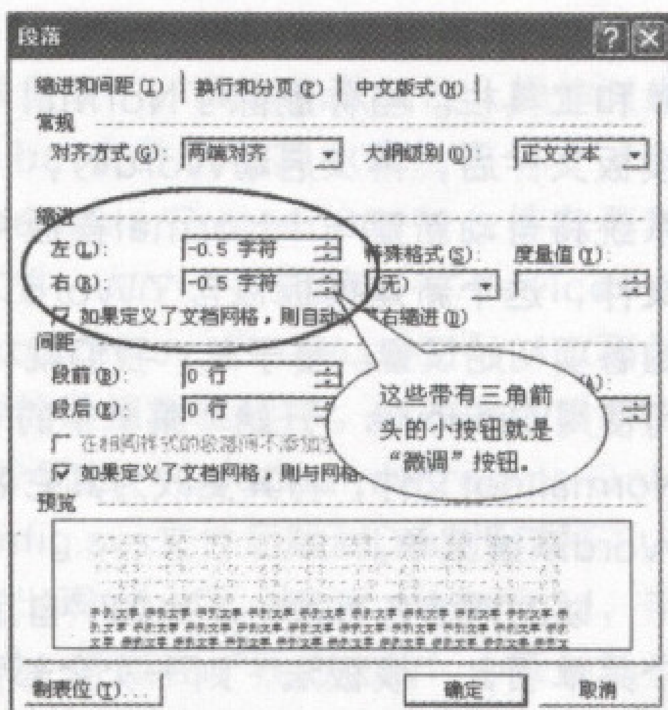


图1

3.单击"缩进和间距"选项卡。在"缩进"标题下，通过单击"左"框右面的微调按钮(请准确单击向下的三角箭头)，使"-0.5字符"出现在框中。同理，也使"-0.5字符"出现"右"框中（如图1）。

4.单击"确定"按钮。

怎么样，现在图1表格B3单元格的文本变成一行显示了吧！

虚拟光驱多一种选择

■辽宁 John

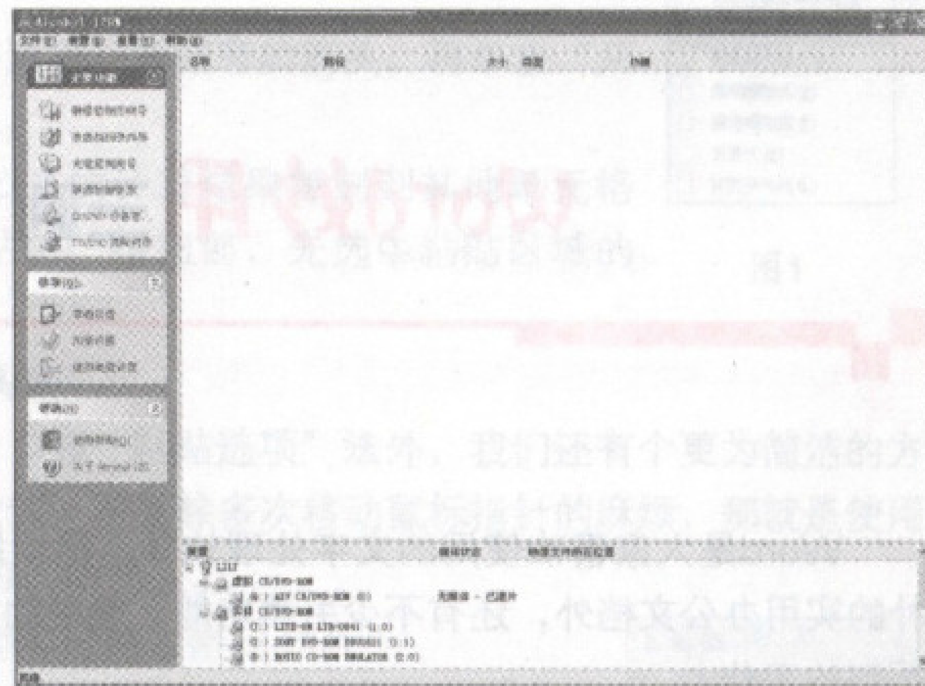
看了大软介绍的另类虚拟光驱，作者的想法非常独特。但由于Nero本身体积非常庞大，大多数人应该用的是Clone CD+Daemon Tools方式！现在这样的朋友有福了，那就是Alcohol 120%！

这套软件非常强大，其功能比起Fantom CD有过之而无不及。界面更加友好，程序更加精炼，操作也更加方便。光盘复制能力超越了Clone CD，并且兼容性更佳。

首先，我们下载Alcohol 120%，推荐到http://www.skycn.com下载！下载完成后直接安装即可，过程非常简单，不用重新启动。由于其支持多语言，所以启动后直接就是中文版。未注册版本会出现"关于"窗口，点击"确定"即可关闭。

程序界面采用XP风格（如图1），其主要功能都集成在左面！

映像档制作向导：通过该功能可制作虚拟光驱文件，支持的格式有Alcohol 120%自己的MDS格式，还有常见的CCD、CUE、BIN、ISO。在弹出的菜单里可选择数据类型，在这里可选择光盘加密的类型，这可是Alcohol 120%的重头戏。竟然连Play Station2的格式也包含在内，其它的如Audio CD、Video CD、DVD等更不在话下！


图1

映像档刻录向导：可把刚才制作的虚拟文件刻录成光盘，当然其它的映像文件也可以！

光盘复制向导：可进行光盘到光盘的复制，当你有2个光驱的时候就用得上了！

映像档搜索家：应该算是Alcohol的光盘映像管理功能吧！它可将硬盘中的光盘映像文件搜索出来，便于虚拟和刻录等操作！

CD/DVD设备管理程序：可查看系统中光驱的信息，可打开或关闭光驱！

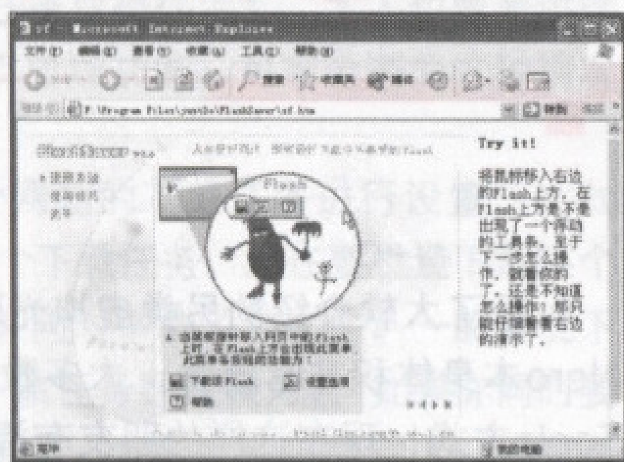
CD/DVD抹除向导：可将CD-RW或DVD-RW中的信息删除。

选项下的功能常规设置和刻录设置则是对Alcohol一些细节的调整，可将Alcohol优化，普通用户则不用调整！不过下面的虚拟装置设置可调整虚拟光驱的制造商信息和虚拟光驱的数目。怎么样，心动了吗？还不赶快装一个，没准它就是你的最佳选择。

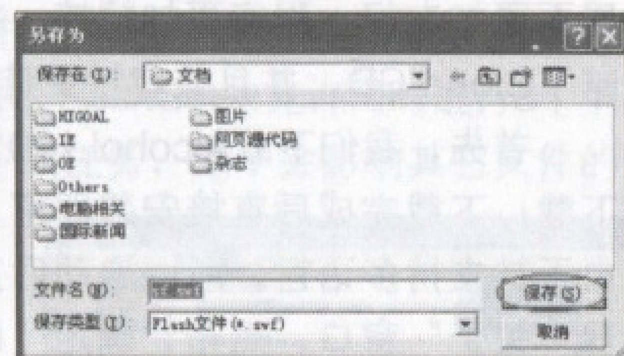
让Flash动画下载轻松一点

■辽宁 柳林

笔者是一个Flash动画收藏迷，网上的Flash虽然可先通过查看其地址（通过源代码文件），然后再输入到网络蚂蚁等下载工具的地址栏中进行下载，可是这样一来既浪费时间又非常麻烦。为了能更轻松地下载Flash，就在网上进行了一番搜索，工夫不负有心人，一款名为FlashSaver的软件被请进了我的电脑。安装它后才真正体会到下载Flash真的好轻松，不信就试试吧。


图1

FlashSaver的安装与其它软件的安装没有什么区别，可是安装完成后电脑中居然找不到它的主程序，这个你不要担心，现在上网去看看，当你的鼠标移动到如图1所示的那个Flash动画上，在它的左上方就会出现个小的工具条，其中有个小磁盘的图标，用鼠标点击一下可弹出个保存窗口（如图2），在这里选择好保存的路径，接下来你就可欣赏精彩的Flash了。心动不如行动，赶快去http://sq.onlinedown.net/down/FlashSaverV2.exe下载吧。


图2

Word妙用三则

■山东 西贝

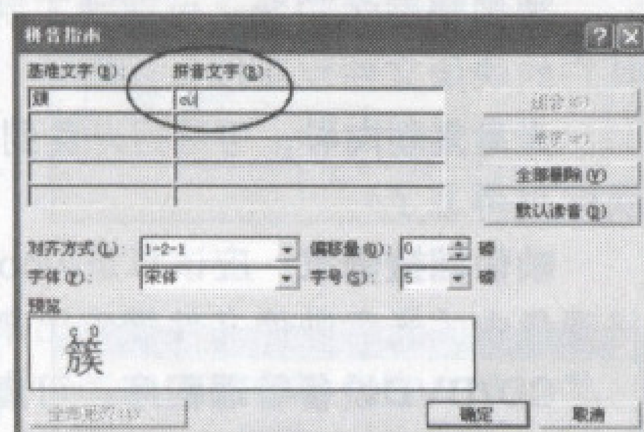
Word是大家喜欢使用的文字处理软件，除能编辑出或精美或简朴的实用办公文档外，还有不少另类功能，能帮助我们完成许多意想不到的工作。

一、查询读音

如果你拿不准某个汉字的读音，那么Word可帮助你找出它的正确读音。比如，要弄清"簇"字的读音，方法如下：

1. 使用形码类的中文输入法如五笔字型输入法将"簇"字录入到Word文档中，并选中该字。

2. 在"格式"菜单中，指向"中文版式"子菜单，单击"拼音指南"命令。


图1

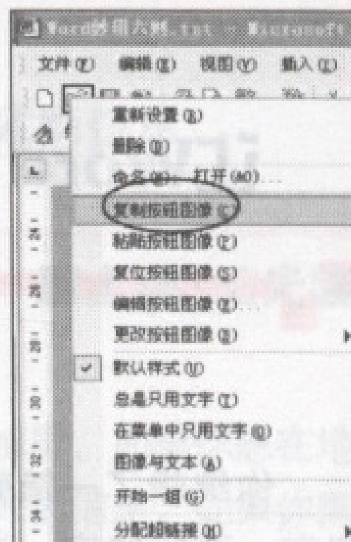
怎么样，在"拼音指南"对话框中，看到"簇"字的读音为"cù"了吧（如图1）！

二、巧抓图标

提及抓图，大家首先自然想到的是专门的抓图软件了，其实使用Word可轻松而准确地抓取其工具栏中的按钮图标，方法如下：

1.在"工具"菜单中，单击"自定义"命令。

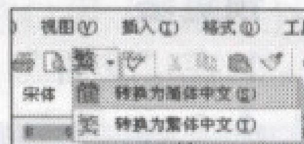
2.在保持该对话框为打开的状态下，右键单击工具栏中要抓取其图标的按钮，再单击快捷菜单中的"复制按钮图像"（如图2）。


图2

此时，Word将该按钮图标复制到Windows系统"剪贴板"中。之后，当然你就可使用"粘贴"命令将该图标复制到Word文档或专业的图像处理软件中。

三、简繁转换

当你把从繁体网站上复制的一段文字粘贴到Word文档中时，满眼的繁体字不禁让你频频皱眉头。其实，Word提供了转换中文简繁体的简单方法，即在常用工具栏中，单击"中文简繁转换"按钮旁的三角箭头，然后单击"转换为简体中文"（如图3）即可实现繁体到简体的转换。


图3

恢复Word系统菜单两法

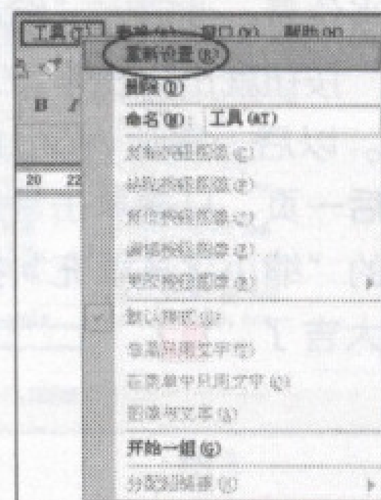
■山东 杰子

由于Word允许用户自定义个性化的菜单命令或工具栏按钮，所以有时由于误操作，可能会发生丢失菜单项或按钮的事情。这时，请用下述方法找回丢失的命令，还原Word系统菜单。

一、自定义法

1.在"视图"菜单上，指向"工具栏"，再单击"自定义"。

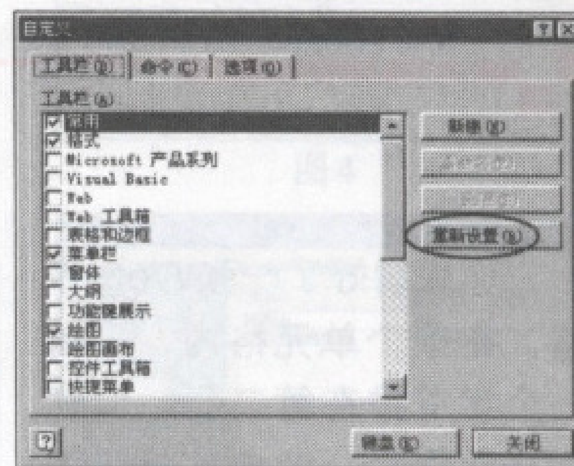
2.在"自定义"对话框打开的状态下，用鼠标右键单击要还原的菜单，再单击快捷菜单上的"重新设置"（如图1）。


图1

3.在"自定义"对话框中，单击"工具栏"选项卡，在其框中，单击要还原的工具栏的名称，然后单击"重新设置"按钮（如图2）。

4.关闭"自定义"对话框。

二、模板法


图2

任何Word文档都是以模板为基础的，Normal模板是可用于任何文档类型的共用模板，保存着当前Word的所有设置，当然包括菜单和工具栏。当你删除了Normal模板文件后，再次启动Word时，系统将自动新建一个Normal模板文件，这个新建模板包含了Word的各项初始设置。基于此，我们就可使用Windows"开始"菜单中的"查找"或"搜索"命令，找到Normal.dot文件，将其更改为其它名称或直接将其删除，则可恢复Word系统菜单。

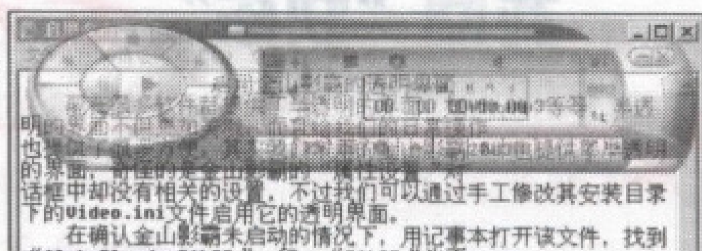
以上两法各有特色，比如"自定义法"允许你有选择地恢复某个菜单项，"模板法"则一次全部恢复Word的各项初始设置。就由你自己选择使用吧！

启用金山影霸的透明界面

■山东 郑振涛

现在很多软件都提供了半透明的界面，如Winamp3等。半透明的界面不但美观，而且给我们的日常操作提供了很多方便。其实我们常用的金山影霸2003也提供了半透明的界面，奇怪的是金山影霸的“属性设置”对话框中却没有相关的设置，不过我们可通过手工修改其安装目录下的Video.ini文件启用它的透明界面。

在确认金山影霸未启动的情况下，用记事本打开该文件，找到“AlphaBlend=FALSE”一行，“FALSE”为不启用半透明界面，把它改为“TRUE”，保存退出，再打开金山影霸看看，是不是已变成半透明的了，如图所示。



默认情况下的透明效果为80%，我们还可以自定义透明度，例如现在要把透明度设为60%，再次打开Video.ini，把“AlphaBlend=”的值改为“TRUE,60”，保存退出，就可得到60%透明度的金山影霸界面了（注：数字越小透明度越高）。

后记：笔者在测试该功能时，发现一个问题，笔者的操作系统是Windows XP，显卡是GeForce2 MX400，当使用XP自动安装的显卡驱动程序时，金山影霸的界面会显示不全，只有升级为NVIDIA公版驱动后才能实现半透明界面。

“安全模式”下的两个小技巧

■天津 耿志

在“安全模式”下Windows 98会使用基本缺省配置和最小功能启动系统。你想在此模式下使用光驱和网络功能都将受到限制，给你解决系统问题带来不便。下面就让我们一起看看如何在“安全模式”下创造上述两个条件或环境。

一、在“安全模式”下使用光驱

通常情况下，在Windows 98/Me的“安全模式”中不能使用光驱，但如果需要通过光驱提取丢失的文件或进行系统覆盖安装，只能望其兴叹。不过要想在该模式下使用光驱，可通过修改Autoexec.bat和Config.sys这两个文件来实现。Autoexec.bat和Config.sys文件都存在C盘的根目录下，具有隐藏属性。操作时先用“记事本”打开Autoexec.bat文件，在其中添加语句：“C:\Windows\Command \Mscdex.exe/D:mscd001”，接着再用“记事本”打开Config.sys文件，加入下列语句：“device=c:\windows\command\ebd\ oakcdrom.sys/D:mscd001”。上面加入的两段语句是Windows自带的通用光驱程序。修改完后重新启动电脑，按下F8键，选择第5个选项“Command Prompt Only（直接加载Autoexec.bat和Config.sys文件后跳到DOS提示符下，不加载Windows界面）”，在出现C:\>后，键入：Win/D:M，回车后电脑就会直接进入安全模式，并且在“我的电脑”中添加熟悉的光驱图标。这样你就可使用光驱，通过光驱完善你的系统了。

二、在“安全模式”下获得网络支持

有时机器不能正常启动到Windows界面，而即使系统能进入“安全模式”也无法使用网络功能，但我们却需要通过网络的一些可用资源帮助解决电脑存在的问题。这时，你可通过你的智慧实现这一“奇迹”。在开机时按住F8键进入启动选择菜单，同样选择“Command Prompt Only”，在出现C:\>后，键入：Win/d:n，回车后电脑就会直接进入带有网络支持的安全模式。当然在开机进入Windows之前，一直按住F6键，也同样会启动带有网络支持的安全模式，为我们排查解决系统故障创造了有利的条件或环境。

将Excel公式转换为数值

■山东 贾培武

在你完成一个Excel工作表的编辑和计算工作后，如果需要把其中的公式替换为其结果，以达到永久冻结公式的目的；或在工作表的其他位置或其他工作表中，需要使用公式结果，那么可试试以下3法。

一、“粘贴选项”法

“粘贴选项”是Excel XP(2002)提供的智能标记功能之一，使用方便。

1.选中包含公式的单元格。

2.单击“常用”工具栏上的“复制”、“粘贴”按钮。

3.单击“粘贴选项”按钮旁的箭头，再单击“只有值”（如图1）。

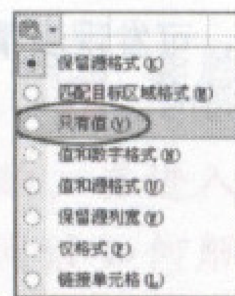


图1

如果需要把公式的计算结果复制到其他单元格中，请在单击“粘贴”按钮前，先选中粘贴区域的左上角单元格。

二、“粘贴”箭头法

在Excel XP中，除“粘贴选项”法外，我们还有个更为简洁的方法将公式转换为数值，可免除多次移动鼠标指针的麻烦，那就是使用“粘贴”按钮旁的三角箭头。

1.选中包含公式的单元格。

2.单击“常用”工具栏上的“复制”按钮。单击“常用”工具栏上的“粘贴”按钮旁的箭头，再单击“值”（如图2）。

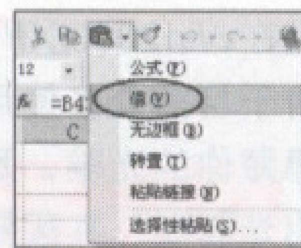


图2

三、选择性粘贴法

当然，以上两法是Excel XP的新增功能，如果你在用Excel 97/2000，那么可使用下述方法，完成公式到数值的转换。

1.选中包含公式的单元格。

2.单击“常用”工具栏上的“复制”按钮。

3.在“编辑”菜单上，单击“选择性粘贴”命令，在“粘贴”标题下，选中“数值”复选钮（如图3）。

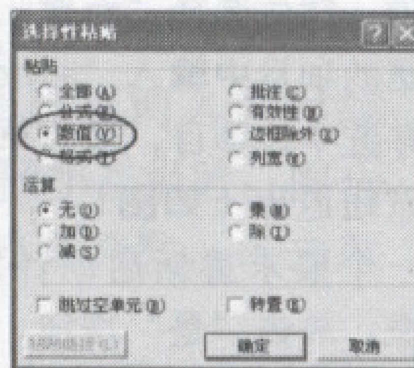


图3

当然，选择性粘贴法在Excel XP中同样可以使用。最后，有一点需要大家注意，就是在粘贴完公式结果后，不要按下回车键，而应单击左键或按下Esc键，取消对单元格的选定，否则活动选定框内的单元格的公式将复制到粘贴区域。

QQ还能这样用

■福建 公羽

一、发送横放消息

从0630版后的QQ开始，我们可给好友发送消息的文字设定粗斜体、颜色、字体等参数，不过我们还可更加个性化一些，例如给好友发送横放的汉字，方法如下：

左键点击好友头像，选择“收发讯息”命令，在弹出的“发送消息”窗口的字体格式工具栏中，在字体选择列表中点击鼠标左键，在字体名称前加个“@”符号，如“@宋体(CHINESE_GB2312)”，这样你再输入汉字（对英文无效），就会发现所有的汉字变成横放显示了（如图1）。此法同时适用于其它一些字体，如楷体、隶书、幼圆等。

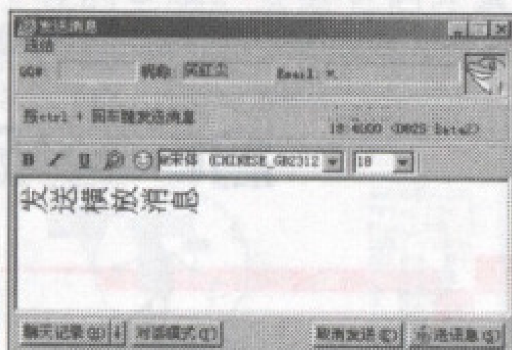


图1

二、一次按多个表情符号

0630版的QQ最引人注目的功能就是可在消息窗口中输入表情符号了。输入表情符号有两种方法：第1种就是点击字体工具栏的表情按钮，在弹出的表情符号中单击“选择”即可；第2种就是直接在输入框中输入表情符号的代码，如“/:D”为笑脸。这两种都有缺点，第1种每次只能选择一个表情符号，第2种就是要记住表情代码了。最近，笔者发现用第1种方法一次选择多个表情符号的方法：在弹出表情符号选择时，按住键盘上的Ctrl键，然后鼠标依次点击需要的表情，可发现表情符号框会一直显示，直到你松开Ctrl键并再选择一表情符号。

Win98下隐藏光驱

■山东 金延强

《大众软件》第22期上刊登了一篇“我的光驱你别用”，作者是在Win2000/XP中通过禁用硬件的方法来达到隐藏光驱目的的，而对于目前众多使用Windows 98的朋友来说，无法通过上述方法来隐藏你的光驱，那么怎样才能在Windows 98中有效地禁止别人滥用光驱呢？其实要实现这个一点也不难，下面就让我们一起来看看在Windows 98中隐藏光驱的方法。

1.在Win98系统中，单击“开始”菜单，选择“运行”命令，在运行对话框中输入“msconfig”后回车，打开“系统配置实用程序”窗口。

2.单击“Config.sys”标签项，然后选择“新建”按钮，在新建的项目中输入“lastdrive=c”，并选中该项目，最后单击“确定”按钮退出（如图1），这时会弹出一个要求重新启动计算机的对话框，单击“是”按钮。

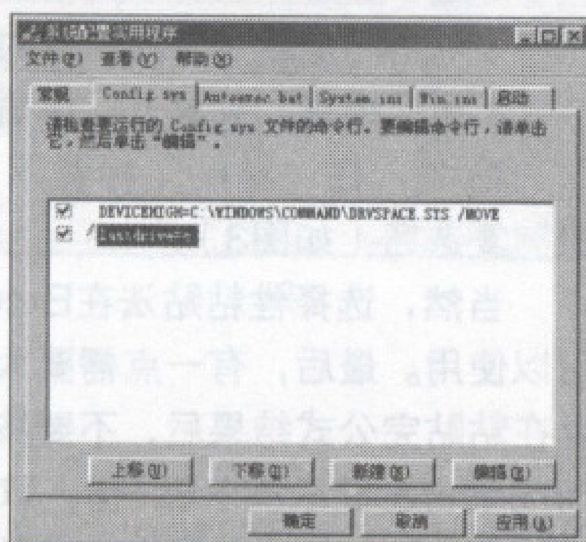


图1

3.接下来再次进入“我的电脑”看看，光驱真的不见了，就算是在“运行”对话框或地址栏中输入光驱的盘符也无法访问光驱，另外在MS-DOS状态下也无法访问光驱，非常有效。

4.如果我们自己要使用光驱，可再次打开“系统配置实用程序”窗口，选择“Config.sys”标签，取消对“lastdrive=c”行的选定，单击“确定”按钮，重新启动计算机即可。

另外，你也可直接打开C盘根目录下的“Config.sys”文件，添加或删除“lastdrive=c”，这样也可达到同样的效果，不过对于很多菜鸟来说，来回地修改系统文件可能会一不小心对该文件造成破坏，而我们上面的方法则显得更为简单有效。

找回“快车”丢失的下载任务

■广西 天仍很蓝

前几天一边浏览网页，一边Down着期待已久的NBA 2003试玩版，突然死机了，重启系统接着上网继续“未完成的任务”，但当我打开网际快车时，快车下载任务栏里面居然“空空如也”，这可是花了我好几天的时间Down的而且好不容易才完成90%！而且在已下载类别的目录里，以前所下载的软件资料也全部丢失了！

无奈之下我想到了以前好像曾经讲过用重装软件来覆盖的方法，可挽救丢失的下载任务，于是又马上重装了一次网际快车，可结果还是让人失望。就在失望之时，我发现在网际快车的文件选项的下拉菜单里有“数据库”这么一项，于是我点击“打开旧数据库”，在文件框里发现一个数据文件——“Default.jcd”，大小为180kB，另外我还发现了两个跟“Default.jcd”相似的文件——“Default.bk1”和“Default.jcd.bak”。我想，这会不会是网际快车的另外两个数据库备份文件呢，于是打开这两个文件的属性，果然，两个文件的大小都为180kB，跟默认的数据库文件“Default.jcd”容量大小正好吻合。于是先把“Default.jcd”备份到其它目录，再把它删除然后打开网际快车，果然出现了如图1的对话框，提示我数据库“Default.jcd”文件丢失，选择最新的备份文件来恢复，文件框里出现了刚才我发现的两个近似的文件名，于是我先选择了第1个备份文件“Default.jcd.bak”来恢复，还是不行，一个不行还有另外一个，选择第2个备份文件“Default.bk1”，再次打开网际快车，哈哈，NBA 2003试玩版的下载任务终于重新驶回下载任务栏里了！虽然下载的完成率从90%变成了86%，但总算损失不大。而且已下载类别目录里，以前下载的所有软件信息也全部回来了！

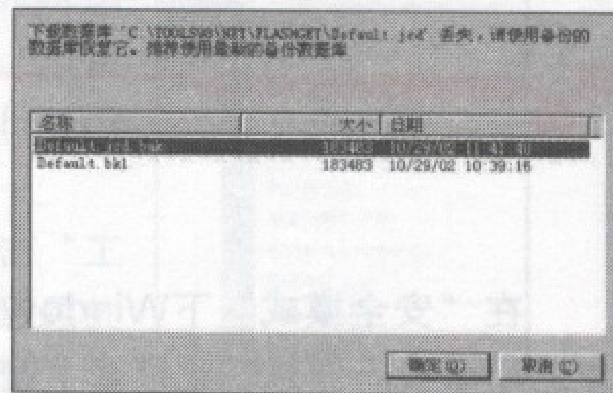


图1

为什么第一个备份文件不行，而第二个又可以呢，我找到了答案。原来每次运行完网际快车，退出后，软件都会自动生成一个“Default.jcd.bak”的数据库备份文件，正因为我原来的“Default.jcd”文件已损坏，所以备份出来的文件当然也是无效的了。而第2个备份文件“Default.bk1”，（由NBA 2003的下载完成率从90%变为86%）我猜测该文件可能是网际快车运行过程中随机备份的，幸亏网际快车有这么一手，才让数据库失而复得。通过这次经历，以后重装系统，只要先把网际快车里面的数据库文件“Default.jcd”和另外两个备份文件“Default.jcd.bak”、“Default.bk1”覆盖到网际快车的安装目录就可完成数据大迁移了。

最后建议大家，以后当软件出现问题时，切不可急于删除软件的安装目录，说不定你要寻找和挽救的数据就在这个软件的安装目录里，镇定、细心加上运气才是最好的解决办法。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

问题交流

客座专家 龚胜 苏旅

读者 茉莉宝贝问： 在我扫描C盘时报错，系统提示deskop.ini和folder.htt文件有问题但无法更正，我想将其删除，但无法删除，提示“访问被拒绝，磁盘可能写保护或正在使用”，请问我应该怎么办？

答： Windows目录下的deskop.ini和folder.htt是两个用于定义文件夹外观的系统文件，在Windows运行时，要被使用，处于写保护状态，是无法删除的。你可在DOS模式下运行SCANDISK或删除文件，来解决这类问题。另外要注意，如果deskop.ini和folder.htt这两个文件在硬盘上大量出现，你的系统很可能感染了蠕虫病毒，可使用新版的瑞星、金山毒霸等常用杀毒软件将其清除。

四川 龚胜

读者 神农问： 我在Windows下装了一些字库，在Word等程序中能正常使用，但在Photoshop下却不能使用这些字库，请问是怎么回事？

答： Photoshop不是所有的字库都能用，像汉鼎、创意、长城等字库就不能在Photoshop中使用，而文鼎、汉仪、方正兰亭、微软等字库能使用。还要注意的一个问题是某些版本的Photoshop，其字库列表不能显示以汉字为文件名的字库的名称，此问题可通过安装补丁解决。

四川 龚胜

读者 X-men问： 最近我的电脑每天第一次启动时，会发出很响的声音，运行一段时间后响声就消失了，不知道是什么毛病，请指教。

答： 这个问题每到冬季天气转冷时都有很多朋友问到，你听到的噪声多是CPU或电源的风扇发出的声音。在天气较冷时，刚开机时风扇轴承上的润滑油还有些凝固，润滑效果不好，所以会发出响声，当运行一段时间后，温度升高，润滑油的作用开始发挥，响声便消失。如果情况比较严重，可清洁一下风扇，并滴加新的润滑油。

四川 龚胜

读者 秋雨问： 最近我想新配一台电脑，还没决定用Intel还是AMD的CPU，我听说AMD的产品发热很大，我有位朋友的机器在夏天CPU就被烧毁了，请问如何防止CPU被烧毁？

答： AMD的CPU发热量都很大，我们一定要使用质量较好且AMD CPU专门的配套散热风扇，并严格保证风扇的正常运行，请注意打开主板的“健康监测”功能。此外使用AMD系列CPU的朋友，一定要参看说明书将主板BIOS中的电源管理设置中的CPUFAN OFF IN SUSPEND关闭，关闭这一项的作用是在睡眠状态下保持CPU风扇仍转动，以防止CPU过热烧毁。

四川 龚胜

读者 李宾问： 我的电脑主板为VIA芯片的，在进入“睡眠状态”后常常出现无法唤醒问题，请问该如何解决？

答： 首先要注意，在进入睡眠状态后，系统有可能无法用鼠标或键盘唤醒，你可试试再按一下电源按钮看能否唤醒。若仍无法唤醒则应检查系统及主板BIOS电源管理方面的设置是否正确。系统休眠后无法唤醒是比较常见的故

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《天使帝国Ⅲ》问题集

问： 游戏经常会出现联合攻击（合击）和联合防御（合防），请问如何触发？

答： 合击和合防都是有发生概率的，并不一定百分之百出现。

对于合击：

发动合击的队员旁边（身边紧挨着的）有尚未行动的队友，若有一个则有概率出现双合击，若有两个则有概率出现三合击。

发生概率大概是：两侧双合击率〉正前双合击率〉正前三合击率〉两侧三合击率〉正后双合击率〉正后三合击率（正前、正后和两侧以被攻击人物的朝向为准）。尚未见过四合击。

对于合防：

被攻击的队员血量只有25%或更低，同时周围队友的血量在25%以上或更高则会有很高概率出现合防（实际上是替代防御）。

被攻击的队员有极高概率不会掉血，进行合防的队员肯定掉血，攻击方无经验；有极低概率出现两人同时掉血，攻击方无经验。协助合防的队员会得到5点经验。同一回合中同一队员被合防过一次则不会再出现合防。尚未见过三合防。

问： 游戏中有什么隐藏的剧情么？该如何进入？

答： 本作似乎并无真正意义上的隐藏剧情，只是有些关

应用

障，因为系统要正常唤醒对配件的质量及兼容性要求较高。

四川 龚胜

读者 雪龙问： *我最近托朋友在国外带了台大宇的1512AV LCD显示器，我把分辨率设为常用的1024×768时，字体很模糊，请问这是怎么回事？*

答： 很不幸，你购买的这款产品是显示比例为3:2的宽屏显示器，其物理分辨率为1152×768像素。目前仅苹果PowerBook的G4配的是这样的显示器，在PC系统下好像还很少有显卡支持这样的分辨率。

由于显示原理的差异，液晶屏和普通CRT显示器不同，其屏幕分辨率并不能随意设定，一般都有个最佳值。除此之外的其他分辨率，或无法设定，或效果不好。传统CRT显示器对于所支持的分辨率较有弹性，但LCD只支持所谓的真实分辨率，只有在真实分辨率下，才能显现最佳影像。当设置为真实分辨率以外的分辨率时，又有两种处理方法，一是扩大或缩小屏幕的显示范围，比如在真实分辨率为1024×768的屏幕上设为800×600时，只有中间800×600部分的区域有显示，显示效果保持不变，但超过部分则黑屏处理。另一种是，使用插值等方法，无论什么分辨率仍保持全屏显示，但这时显示效果就会大打折扣。因此大家在选择LCD时，一定要确保它能支持你所使用的显卡的原始分辨率。

四川 龚胜

读者 凌志问： *我去年买了台刻录机，一直使用正常，最近在对CD-RW格式化时显示“非法的请求……你将无法通过已关联的驱动器盘符读取和写入光盘”之类的提示！重装系统和换用多种刻录软件，情况都类似，就是无法正常使用CD-RW碟片，刻录CD-R碟片则正常。不知原因何在？如何解决？*

答： 首先你应该换几张CD-RW盘片试试，如果你遇到的情况是发生在所有CD-RW盘上，那很可能就是刻录机光头老化了，因为CD-RW碟片的擦写对激光强度要求比较高，尤其是擦盘时要求更高，所以不少刻录机用一段时间后虽然可读盘、刻CD-R碟片，但就是不能擦写CD-RW碟片。很多光驱都不能读CD-RW碟片，原因也类似，主要就是其激光强度达不到要求。

四川 龚胜

读者 讨厌MSN问： *最近我安装了最新版本的Outlook Express 6，发现MSN每次都会自动启动，很讨厌，我并不想使用MSN，请问如何解决？*

答： 要解决此问题，需要修改注册表。运行“regedit”，打开注册表编辑器，然后找到HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Outlook Express，新建一个Dword值，把名称设成HideMessenger，并将其值设为2。然后重启系统就可以了。

四川 龚胜

读者 大法师问： *我最近在二手市场买了块帝盟100声卡，可是在WinXP下却无法安装驱动程序。我的主板是KT266芯片组的，不知原因何在？*

答： 帝盟这款声卡的官方驱动程序在WinXP下好像的确存在问题，你可试试先安装Win98系统，装好驱动程序后，再升级到WinXP。另外VIA芯片组的主板兼容性也可能存在问题，遇到无法正常使用某些板卡的问题时，要保证主板BIOS版本较新，且安装了新版的VIA 4 in 1驱动。

四川 龚胜

读者 近卫军问： *我在上网时常遇到“当前安全设置*

娱乐

失败后会出现支线情节，如第3关“中途林之战”失败后会进入“夜闯中途林”，如果再失败则进入“再次夜闯中途林”，并且可反复失败；第6关“惊逢响马团”失败后会进入“突围响马村”，只不过这次就不能再失败了。这些支线并不影响主线情节，无关大碍。

问： *各个职业有什么特点？如何进行搭配？怎样转职才会使战斗处于有利地位？*

答： 由于所有职业的物理攻击都无任何附加效果，所以爱尔达盗贼系、香格里拉小偷系、玛雅塞提尔系和哈琵系的所有职业几乎完全没用，几个终极职业的速度较快但攻防都偏低，后期面对敌人上千的HP而你打一下只有几百，反过来若被敌人一两个兵打一下你很快就见红了；几个攻防高的职业都属于顿步类型，速度较慢，而且一般魔防都不高，在面对敌人召唤+魔攻+回复的魔法系组合攻击又不能很快上前消灭，损失比较大。总体来说，应该是飞行部队+魔法师组合比较合理。

推荐使用飞马骑士、狮鹫骑士、圣龙骑士，攻击力和防御力较高，面对各兵种物理攻击所受的伤害都不会高得离谱，魔防也颇高，至少可以顶住法师2回合的法术攻击。法师中，爱尔达族的不要走单一路线，混合型最好。回复、睡眠/禁咒都学会，在此基础上再学高级魔法如召唤、高级火球等；香格里拉和玛雅的比较难练，所以就不要走混合型路线了。

以爱尔达族为例：

枪兵系的直奔着狮鹫骑士即可，如果愿意多花时间，转成0级飞马骑士后转祭司，升1级即学会回复，再立刻转回飞马骑士。浪费一级学到回复还是很值的，没事自己可用回复加加经验，危急时刻也可补血。

应用

禁止运行该页中的ActiveX控件。因此该页无法正常显示”的提示，请问如何解决？

答：你可在IE的工具菜单中打开“Internet选项”并在“安全”中启用ActiveX控件，就可以了。但现在恶意的ActiveX控件很多，如果完全放开，系统有可能受到安全威胁。因此最好设定为运行ActiveX控件前提示。

四川 龚胜

读者 张地问：请问究竟什么是硬盘的DMA功能？打开此功能有什么好处？为何我打开时系统有一个警告提示？是否对硬盘有损害？

答：所谓“DMA”就是硬盘直接传输模式，其作用主要有两点：一是可提升硬盘接口的传输速率，二是可大大降低硬盘读写时对CPU的占用率。打开此选项，当然对提升系统性能是有好处的，我们通常都打开硬盘的DMA模式，不过打开DMA模式后可能导致系统运行稳定性和兼容性降低，因此系统会给你一个警告提示，可不必理会。

四川 龚胜

读者 戴正成问：我电脑的显卡是GeForce2 GTS，操作系统为Win2000，在DirectX诊断工具里的显示里AGP纹理加速不可用，不知如何才能打开？

答：你可把DirectX升级到8.1的版本，并安装最新的VIA 4 in 1补丁和显卡驱动程序。如果AGP纹理加速还是禁用的话，可尝试通过修改注册表等方法手工启动。

四川 龚胜

读者 周狐问：因工作关系，我常常编辑很长的Word文档，想在重新打开文件后快速回到关闭前所在的位置，请问我如何才能获得最后一次编辑时的位置？另外Word中最大字号只有72磅，要更大的字怎么办？

答：Word可记录下最后3次输入或编辑文字的位置。只需在打开文档后立即按下Shift+F5，光标将在最后一次更改的位置处出现。要进到前两次编辑的位置，可再按下Shift+F5，直到达到所需的位置。其实Word最大字号远不止72磅，你可直接在字号选择框中输入大于72磅的字号。

四川 龚胜

读者 国显问：Word中可设定自动保存文档的时间，但我发现Excel中好像没有自动保存的功能，请问是否果真如此？

答：Excel其实也包含有自动保存工作簿的特性，但该特性在默认情况下没有安装。你需要手工加载这一加载宏，并将其添加到工具菜单中，具体方法如下：单击工具菜单中的“加载宏”，在当前加载宏列表中选择“自动保存”复选框，然后单击“确定”。要想配置和使用自动保存特性：单击工具菜单中的“自动保存”，选择“自动保存所有”复选框，在分钟框中输入保存工作簿的时间间隔，选择需要的其他选项，然后按下“确定”即可。

四川 龚胜

读者 礼拜五问：最近要配P4，不知机箱及电源如何选择，因为我听说假冒伪劣的产品有不少。

答：关于机箱和电源的选购以前也讲过多次，这里再总结一下：机箱和电源是电脑安全的重要保障，也是奸商最容易做假的地方。不少奸商以次充好，赚取不义之财。机箱的做假方法主要有：采用劣质易变形易脱漆的钢板外壳，机箱尺寸规格不符合国标要求，里面空间散热性不佳，各指示灯、按键和配线都不完善不合格，无安全标志等。这些都是值得注意的地方，选购时应重点查看上述易做假的地方。

选购电源主要注意电源的功率指标、外观质量和风扇

娱乐

法师分两种方法练：

1.祭司转职到神官，神官升到1级即学会高级回复术，然后再转回占星师一直升到终极职业。

2.祭司转职到神官，神官升到1级即学会高级回复术，然后再转回占星师，占星师1级学会睡眠，然后转到魔女并一直升到终极职业。注意，魔法师需要到7级才能学会游戏里威力最大的法术——高级火球术。

战斗中优先对比较厉害的攻击型法师施放催眠、禁咒法术，否则损失会很大，尤其一定要重点“招待”敌人的会召唤魔法的法师。

问：第12关赫莉太容易死了，如何保护住她？另外其他NPC能活下来么？

答：赫莉一般会首先冲到上边去，移动力最大的队员就要先行一步，由于有河的阻拦，如果队伍中没有能飞行的队员，保护赫莉相对要困难得多。同时尽量先消灭主动过来的敌人中靠左的敌兵，这样赫莉才不会乱飞而把左边不动的玛西亚和洁莉引过来。至于其他NPC很难活，除非运气极好敌人总是Miss，否则必死无疑，所以不要考虑救他们。

问：游戏是否有隐藏人物？

答：从每关开始的人物配置来看应该是有隐藏人物的，因为可配置的人物数量总是大于已有的人物数量。但游戏本身几乎是单线发展，可选择的余地非常小，所以隐藏人物的出现关键还是对NPC的处理态度，如是否死亡或是否加入等。

问：游戏中兵种相克有无具体表现？

答：游戏中所有职业分为“顿步”、“轻步”、“疾行”、“飞行”、“漂浮”5大类，每种职业都有相对其他

应用

性能，还有电源线路板的做工，是否有滤波装置和过电压保护，其次还要注意其标牌和标识是否完善，有没有各项技术参数、产地介绍。同时还要看其是否符合国家的安全认证标准并通过一系列权威测试。此外对于选购P4主板的用户而言还要注意电源是否支持P4主板特有的新接口。目前国内流行的机箱、电源的品牌产品主要有长城、世纪之星、金河田、爱国者等。

湖南 苏旅

读者 TON问： *我几个星期前买了张便宜的CD-RW盘片，回家刻录刚开始还不错，可今天放进刻录机，竟然认都认不出了，请教专家是怎么回事啊？*

答： 我觉得问题主要出在几个方面：1.CD-RW盘片本身的问题。现在市面上出现了一些杂牌的CD-RW盘片，有的价格十分便宜，但质量方面大多没有什么保证，由于所用盘片染料的质量不合格，因此刻录了几次以后极易出现不能续用的问题，基本上就报废了。因此在购买盘片时一方面注意价格，另外更要看重质量，否则为了省钱而丢失了重要数据，这是很不值得的。2.盘片保存的问题。你可看看你的盘片背面是否干净无划痕，而且保存的环境是否阴凉干燥，如果处于潮湿和过晒的环境，再好的盘片也会经受不了考验的。而如果盘片本身已出现划痕，那么读取效果也会打折扣的。3.刻录机的问题。你可试着放入其他盘片看看是否能被机器识别，或者将该盘片放到其他刻录机上使用也可检测出问题。

湖南 苏旅

读者 王森问： *我的电脑是老式的SOYO 6BA+和C333，最近装了Windows 2000，发现无论如何都不能自动关机。不知道是什么原因？我以前用的是Windows 98，不过我的内存是KingMax和HY混合用的，这个有关系吗？*

答： 我觉得很可能是你的电脑主板（采用的是Intel BX芯片组）对ACPI（先进电源接口）的支持有问题。众所周知，Intel早期BX芯片组的主板对于ACPI的支持并不完善，而对于Windows 2000这样的操作系统而言，任何细小的硬件问题都有可能导致操作系统的异常反应。因此就有可能出现无法自动关机的问题，排除操作系统软件方面的安装及电脑病毒的干扰问题，我想解决办法应该就是关闭ACPI的支持。首先，你应该在Windows 2000中进入其电源管理选项，将先前设置的ACPI方式改为APM普通管理方式，同时在主板的BIOS设置中将电源管理（Power Management）中的ACPI选项关闭，一般来说应该可以解决问题。

湖南 苏旅

读者 灰原问： *最近准备给寝室电脑装几块网卡构成局域网，可不知道哪个牌子的比较好，有人推荐买二手的，这样可以吗？*

答： 目前国内网卡市场较为复杂，国外的名牌产品有Intel、3COM，而国产的有D-Link、TP-Link、Topstar等，价格也各有高低。一般而言，国产的D-Link、TP-Link等性价比较高，如10M速率的网卡价格在35～80元间，而10/100M自适应的产品价格在60～130元间，相比之下国外品牌大多在300元以上。这里我推荐使用10M/100M自适应网卡，因为这类网卡采用了“自协商”机制，可根据网卡的速率自动设定网卡速度，而且传输速度也还不错。当然，如果实在拮据，低价的10M产品也是一种选择。不过在选购时还是要亲身测试一下网卡的性能，如传输速率、CPU占用率等。至于谈到二手网卡，我认为可以考虑一些品牌产品，如Intel、3COM等，它们大多做工优良而且质量不错，不过也要注意这类网卡的质量问题和工作稳定性。

湖南 苏旅

娱乐

类型的战斗效果，A最佳，D最次。但要注意：同类型但职业不同对同类型同职业的敌人效果不一样，而同类型同职业对同类型不同职业的敌人效果也不一样，所以兵种相克只是一个相对概念。实际作战中，顿步作战效果最佳，但被魔法打击后损失也最厉害；漂浮最容易被克却不容易克其他类型，但漂浮类大都是法师，谁也不会用他们去肉搏；轻步、疾行类效果中等，魔法抵抗也很一般，但疾行的高移动力可稍作弥补；飞行类总体效果最好，对付其他类型兵种的效果不会让你失望，而被物理攻击或被魔法攻击的损失也不大，推荐使用。

问： *有什么好的升级方法没有？*

答： 战棋类游戏的练级方法基本都一样，那就在把敌人打得只剩是1人时，己方攒成一团狂用补血魔法加经验。

1.爱尔达族的可以先转一回牧师，在1级学会回复术后再转回来即可，由于进行回复不论队友是否损血都会有经验，这样在把敌人打得只剩1个时，就可以把队员聚在一起互相回复加经验，只要你有耐心、有时间，就可以一直这么耗下去。玛雅族类似，转回温蒂妮即可。香格里拉族比较累，因为她们没有范围性法术，一次只能对一个目标使用，所以经验加得更慢。

2.不到万不得已不要对敌人使用范围类攻击性魔法，这样比起一个一个打要少得很多经验。

3.在有必胜的把握后，尽量不要完全把敌人围起来打，这样你在攻击敌人时很有可能会发生合击，比起合击加的5点经验还不如慢慢打。

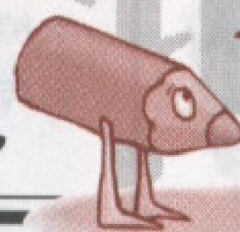
4.遇到等级超出你很多的敌人Boss一定要珍惜，用你等级最低的队员进行攻击。

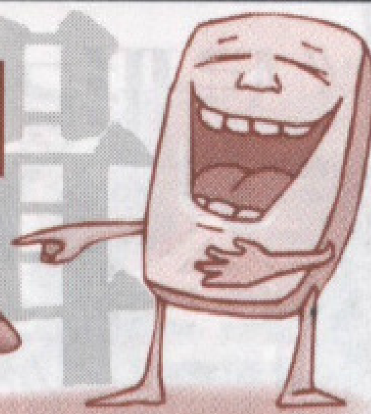
5.尽量留住敌人牧师性职业的角色，可以利用她的回复魔法多得点经验。



镜头下的编辑

编辑部轶事（9）





■晶合实验室

上次我写了个《镜头下的编辑部》，读者就说了，这文章里光讲了编辑部没说编辑呀！我知道大家还想知道更多编辑部里的事儿，那我就再透露点吧。

午餐



今天给咱吃什么？

"吃，还是不吃，这是个问题！"要让三四十人都说中午的盒饭好吃可不是件容易的事情。行政部门换了若干家快餐公司，也没找到众口皆调的盒饭。"猪食"这个词倒是悄悄地在午餐时流行起来，让行政部门惶恐。针对盒饭，编辑部存在4种不同态度：第1种，工作餐好吃。有这种看法的人天生什么都吃，从不挑肥拣瘦，保证吃光自己的那一份。第2种，盒饭凑合吃还行。这种人可不简单，肯定是早上晚起，从不吃早饭的那种。因为他们总是一边说"啊，又是土豆烧牛肉……"一边米饭、菜盒、汤、小菜、水果一样不落全拿着！第3种，时间宝贵金钱第一。这种人右手拿筷子左手握鼠标，边啃骨头边往晶合后院里灌水，多半会吃一半就忘了吃饭这件事，电脑比盒饭有魅力。第4种，从不吃盒饭，他们总能煽动些意志不坚定的人一起下饭馆，不一定吃得特别多，但一定要吃出"质量"。哟，午饭送来了。揭开捆有黄色胶带白色泡沫的大箱子，哇！今天的午饭好像还不错。知道我是哪种类型了吧。

游戏"分子"

有一回来了个送快递的，站在办公室里找不着北，便问我们："这是网吧吗？"也难怪他误会，那会儿正是午休时间，十几台机子正联网打CS，颇有网吧气氛。因为工作需要，大家都配备了电脑，有了电脑就不能没有娱乐，就不能没有局域网，有了局域网就有了联机对战游戏。CS、Q3、极品飞车、战地1942，反正大家总要在每天固定的时间一起耍一把，要么体会一下人和人竞争，要么一起在战争中组建战斗单位对付100个NPC，并取得最终胜利。认真起来人人都像3岁小孩。嗨，没办法，这帮人就是喜欢游戏，就是"长"不大，他们工作娱乐在编辑部这个硕大的"网吧"里。

办公桌

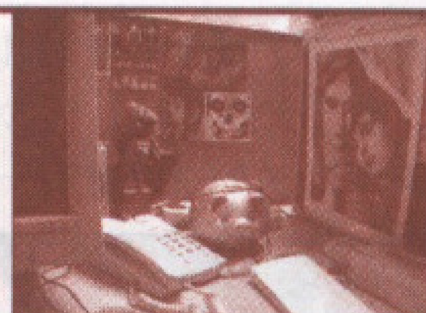
在这个"网吧"里，每个人都有自己的小天地。这些小天地各有特色，我想也不是故意要这么弄的，只是时间久了，一种天性的自然流露。先声明，这些场景绝对自然真实，未经我任何加工处理。



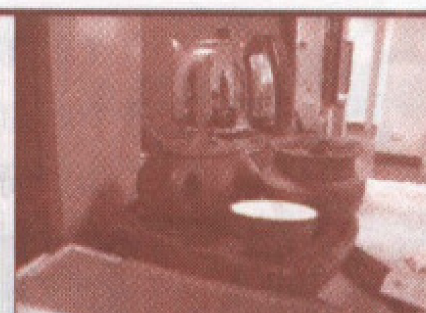
小猪统领流氓兔。



机箱在哪里？



金猪与美女！



咖啡or茶？

2001年第12期～2002第11期《大众软件》最佳文章、最佳栏目评选结果

最佳栏目	最佳封面	最佳文章
攻城略地	2002年第8期	血色忠诚
游戏剧场	2002年第10期	老鼠搏大象
硬件评析	2002年第11期	真实的谎言

按照惯例，《血色忠诚》作者翱翔天宇将被聘为本刊特约作者，并获得奖金1000元。

幸运读者

杨靓	康亮亮	王午杰	罗俊峰	黄刚	邹一涛	秦勇辉	杨帆	李溪	李强军
朱宁	侯仰毅	潘碧瑜	刘嘉侃	刘澳	付家琦	李建华	陈亮	江鑫	顾周杭
石磊	徐四林	赵双龙	赵晓阳	杨勇	周宇罡	李旭龙	金亮	林霄	刘京平
黄凭	张儒豪	赵秀娟	钱丽华	赵炎	杨雷雷	林伟龙	张严	李康	梁宏博
魏翔	宋长法	赵立泽	占忠良	陈旭	黄群开	康力泉	王俊	王礴	牛春力
王亮	刘馥毅	王旭东	吴子健	王涵	叶明珠	黄远勋	吴俊	董旭	曹丽学
赵炎	高艳清	倪太珍	陈永坤	张镇	杨广源	李宗斌	唐蓉	杨艳	朱旭旭
耿鑫	刘俊杰	韦荣誉	蒋志会	王鹏	李成达	俞秋磊	赵悦	赵霜	翟文恺
刘超	毛国宏	李梦辉	马海燕	鲁越	刘金鼎	陈江峰	余洋	白鹏	张一帆
张翼	郭兆颖	孙喜谦	叶常青	李迁	傅智翔	罗爱民	李雪	林峥	孙通园

奖品为价值100元的165上网卡（大众软件特别版）

特等奖： 湖北 华夏、云南 俞江

奖品为： 联志音箱＋北通Ⅱ方向盘与北通野牛Ⅲ双振动手柄＋迷你派数码相机，总价值1500元。

更正：《大众软件》第22期92页"铁巨头"的作者应为北京赵祥。

小编ONLINE

今日出场 古留根尾·我我神

林晓： 司马平安以"记者要用独特的视角和叙事方式反映事物"为理由堂而皇之地破坏了我为这个小小栏目所建立的某种秩序（一口气读完了？恭喜你的肺活量足够跑800米优秀），因而我我神同志磨磨蹭蹭交出的这份个人介绍，我还不能说不合格。

姓名： 古留根尾·我我神

职务： 记者

自我介绍： 炎黄子孙的优良传统阻止我对自己作出超越我想象的评价，我不得不谦逊。首先我的ID并不说明任何个性倾向，此外日本在我看来不能算是个值得敬佩的国家。在细节上我尽力保持作为独立个体必须有的特征。能够进入杂志社并非由于走运，也不是因为凑巧，更没有"其实我是陪朋友来面试，朋友落选然而我却被奇迹般地看上"的奇遇。在许多偶然之中的必然里，我浑浑噩噩地写下这些旨在让你知道我是一个什么样的人，但事实上你从中并不能看出我是个什么样的人的文字，并让你尽量知道我是一个什么样的人。假如到现在你还无法了解我，那么请放弃这种尝试，停止寻找我的OICQ，并从此不要再打刊登在杂志目录上的那个……看上去似乎唯一可以同编辑部取得直接联系的新闻热线——很不幸地，那就是我被分配到的电话号码。

联系信箱：zb@popsoft.com.cn

下期出场：田震

输入代码"pop"，中国移动用户发送到1010，联通用户发送到9090，进入大众软件短信社区！

《异形2》全国征文大奖赛

截稿日期：2003年2月28日

低沉的音乐回旋在空旷的房间里，旋转的镜头将房间的各个角落一一呈现，什么都有，就是没有人——闪烁的灯光，启动的门，不断传出指令的显示屏，恐怖而可怕的命运即将降临。

这就是科幻电影史上最杰出的电影系列《异形》的开始场景。跟随摄像机的镜头，我们将目睹宇航员们的一次惊栗之旅。而PC游戏《异形2》以及其资料片《异形2：原始猎杀》使我们不但目睹，更能亲身经历发现异形到与其作战的惊心动魄场面。

现在，《科幻世界》杂志社与奥美电子以及《大众软件》、《家用电脑与游戏》、《电脑商情报》、网易游戏频道等多家媒体联合举办关于科幻恐怖游戏《异形2》征文大奖赛。大赛评委由著名科幻作家叶永烈，《科幻世界》杂志社总编辑阿来以及奇幻文学学者朱学恒、奥美电子总裁张曙波等各界知名人士组成。获奖作品名单将由此次大奖赛各举办单位在2003年3月联合公布。

征文内容：

第一组：科幻小说。字数不限，以《异形》电影或者游戏为背景的。优秀小说将由《科幻世界》杂志社结集出版。

第二组：游戏与科幻互动的评论文章。好莱坞正筹备把原脱胎于科幻电影的游戏《异形》系列再反拍成电影，开创了电影和游戏充分互动的先河。

第三组：以《异形》为背景的原创科幻画、漫画，彩稿、黑白稿不限。要求构思新颖，画风成熟，优秀彩稿将在《科幻世界》"中国科幻画"栏目上刊载。

评选办法：

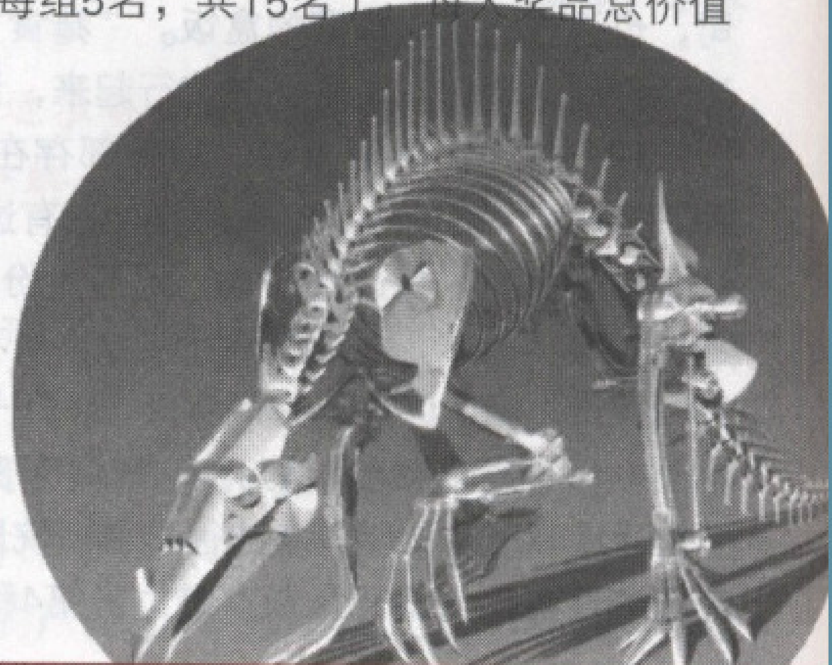
参赛作品经各参办单位编辑初审，再择优送各评委评稿，采用评委打分制，最后依据文章总得分评出一、二、三等奖。

奖项设置及部分奖品内容：

一等奖（每组1名，共3名）：每人奖品总价值**5000**元。

二等奖（每组2名，共6名）：每人奖品总价值**1000**元。

三等奖（每组5名，共15名）：每人奖品总价值**300**元。



参赛作品可E-mail至：reader@popsoft.com.cn或将其文稿寄至编辑部：北京和平门邮局3056信箱（邮政编码100051）"《异形》征文"活动组收。



《仙剑奇侠传》流传于世7载以后，其续作《仙剑奇侠传二》终于将要问世。仙剑迷们可以重温旧梦吗？还是再续前缘？在这个时刻，由《大众软件》杂志社与北京寰宇之星软件有限公司联合推出"《仙剑奇侠传二》有奖竞猜活动"，希望带给期盼《仙剑奇侠传二》的游戏迷们一点乐趣，一些遐想。我们准备的奖品一定将给仙剑迷们带来惊喜。那么，你还犹豫什么呢？

《仙剑奇侠传二》有奖竞猜

竞猜题目：

1.《仙剑二》的男主角是：
A.李逍遥 B.王小虎 C.孔麟 D.千叶禅师

2.游戏结局男主角会和哪个女主角在一起？
A.李忆如 B.苏媚 C.沈欺霜 D.以上都不对

3.《仙剑二》的结局是：
A.悲剧结局 B.喜剧结局 C.悬念结局 D.没结局

4.《仙剑二》游戏中第一个出场的角色是：
A.李逍遥 B.王小虎 C.李大娘 D.李忆如

5.王小虎最崇拜的是：
A.李逍遥 B.酒剑仙 C.千叶禅师 D.刘晋元

6.李忆如会继承谁的武学？
A.阿奴 B.赵灵儿 C.林月如 D.以上全有

7.一代人物中哪位在二代并没有出现？
A.林天南 B.书中仙 C.圣姑 D.剑圣

8.王小虎用的武器是：
A.神剑 B.魔刀 C.狼牙棒 D.八卦棍

9.苏媚是哪两种妖怪的混血儿？
A.狐精+蝶精 B.蜘蛛精+蛇妖 C.狐精+蛇妖 D.蜘蛛精+蝶精

奖项及奖品设置如下：

1.特等奖（1名）：奖品为人民币1000元及姚壮宪先生亲笔签名的《仙剑奇侠传二》豪华版1套（限量珍藏版）；

2.二等奖（10名）：奖品为姚壮宪先生亲笔签名的《仙剑奇侠传二》豪华版1套（限量珍藏版），《三国群英传IV》豪华版1套（限量珍藏版）以及《圣女之歌》豪华版1套（限量珍藏版）；

3.三等奖（20名）：奖品为《大富翁6》豪华版1套及《仙剑奇侠传二》精美海报1张；

4.参与奖：参与活动的读者都将成为北京寰宇之星软件有限公司的会员，免费得到最新游戏资讯及购买寰宇之星所出品游戏的优惠。

让我们来猜测一下？

请在答卷的各题号下填写答案，每题只能选择1个答案。答案越贴近最终正式版游戏设定越有获奖的机会。此表可以复制，也可以用E-mail寄给编辑部。来信请寄北京和平门邮局3056信箱《大众软件》"《仙剑奇侠传二》有奖竞猜"活动组收，邮政编码100051。

E-mail：games@popsoft.com.cn，邮件主题请注明"《仙剑奇侠传二》有奖竞猜活动"。

大众软件 WWW.POPSOFT.COM.CN

《仙剑奇侠传二》有奖竞猜

答卷

（复印有效）

姓名			年龄			职业		
E-mail						邮编		
通讯地址								
题目	1	2	3	4	5	6	7	8	9
答案									

天使

■四川 杨玫

在某个不可考的远古的世纪，
我和你在这条路上并肩而行。
我在梦境中追寻着某个人的足迹。
我的双脚浸泡在水里，
摇摆在湖水中，
那样一个苛刻的空间。

——［俄罗斯］安娜·阿赫玛托娃

林晓： 游戏仿佛是我们亲眼目睹的梦镜，一段一段储存在我们的硬盘中。我们可以是游戏里承担世界命运的天使，那么，为什么不试着也做现实中的天使呢？在现实里更积极地生活，更热情地对待他人，更努力地工作……我相信那句老话——态度决定一切。并以这句话作为新年礼物，送给喜欢游戏剧场的朋友们。



转眼四百年过去了。

视野中是无边无际的黄沙，一种熟悉而温暖的感觉拥抱着我，我闻到了只有母亲身上才会散发的味道。

这就是阿尔丹，母亲和父亲的家乡，它由5块大陆组成：安特洛尔，火与沙漠的大陆；德里·梅特利卡，闪电的大陆；阿尔卡弗雷斯塔，泥土和森林的大陆；特洛皮卡，水的大陆；弗罗蒂亚，风的大陆；还有浮动的岛，潘多拉。母亲夜晚的絮语中纠结了晚香玉的幽香、夏风的清凉以及让人惆怅不已的乡愁。那是她，还有父亲永远也放不开的思乡情怀。

汝恩，你是天使中的一员，你要回到阿尔丹去。

那里有你的责任。

母亲的叮咛和父亲的剑送我上路。

阿尔丹，我来了。我将做你命运的天使。

天使纪年 37651 年 2 月 17 日

老人坐在树屋的平台上，脸色不太好："嘿，小子！"他拍打着自己破破烂烂的长裤叫我："上来，到这里来说话！"我手脚麻利地爬上了树，坐到他身边。

老人斜睨我一眼："这里好久没来过外乡人了。世界变成沙漠以后，阿尔卡弗雷斯塔就不再是泥土和森林的大陆了。人们都抛弃阿尔丹，迁徙到王国外面去了。"

这里竟然就是充满了奇花异草的阿尔卡弗雷斯塔？树屋大多数凋敝了，风"啪啪"吹打着破旧无人修理的门。毒辣的日头下，整座森林正慢慢死去。"为什么这里会变成沙漠？"沉默半晌，我问。

"那是四百年前的事了。"老人不断地咳嗽："你知道吗，四百年前这里有过一场可怕的战争……"

历史在老人平静的叙述中复活了。战争破坏了人们安居乐业的生活，不再有蓝得透明的天空，也不再有伴随人们梦乡的轻柔涛声。大地和海洋两个王国之间漫长而残酷的战争几乎摧毁了一切。战争结束的时候，一个叫古神的邪恶巨人出现，代替战争继续对阿尔丹的蹂躏。

老人喘气。我的眼睛忍不住湿润了："难道就没有任何人出来抵抗吗？"

"谁说没有？"老人有些生气："那是一对情侣，大地之子基里和潘多拉的女牧师阿莎！基里英俊勇敢，阿莎美丽聪慧，他们是那个时代真正的英雄。他们千辛万苦，终于发现了古神的力量来自海洋。他们便将海洋封存起来，切断了古神的力量之源。传说封地是欧弗吉尔阿卡里尔斯。"

但是，缺少海洋的大陆也缺少水，阿尔丹人迁怒于基里和阿莎，将他们驱逐出了阿尔丹，连同他们叫汝恩的孩子。在老人的声音里，我看到了干涸大地上的沙漠，还有外强中干的古神，我要恢复阿尔丹的生机，彻底消灭古神……"小子，你说你要把海洋恢复，你没在说胡话吧？"

"没有，老爷子，那是我的心愿，也是我父母的心愿。阿尔丹变成沙漠是他们的一块心病。相信我，基里和阿莎在离开了王国后一直念念不忘故乡。"

老爷子瞠目结舌："小子，告诉我你的名字。"

"汝恩。"我回答，一丝微笑在唇边绽开："通过时空隧道，我回来了。"

天使纪年 37651 年 7 月 28 日

水车响，是梦吧……特洛皮卡曾经布满了瀑布、泉水还有水车，水生动物们常常"泼拉"一声从水里蹦出来，细长的水草仿佛水精灵的腰带。但现在这一路上还有什么呢？土地正在龟裂，怪物正在肆虐……

从阿尔卡弗雷斯塔到特洛皮卡，一路上我不断向人打听着海洋的封地欧弗吉尔阿卡里尔斯。年少气盛的我以为很快就能释放海洋、打败古神，但这只是我不切实际的梦想。阿尔丹已经变成怪物的世界，所剩无几的居民中还有古神的手下。古神，这个名字让我发冷，他隐藏在黑暗中，借四处猖獗活动的爪牙显示邪恶力量。那些爪牙无处不在，令我疲于应付，更别说去打败他了。现在，我才杀了一个山洞毒石人，已经伤痕累累、筋疲力尽了。

身边悉悉簌簌的声音越来越大，我无力睁开眼睛，但愿不是什么怪物。那东西凑近了，我挣扎着想爬起来，伤口一阵剧痛，我晕倒在地。

不知过了多久，浓郁的香味让我苏醒。我看见身旁一口大锅中正"吱吱"煎烧着什么东西，看上去好吃极了，锅下面却没有火。锅边，一个体格纤小的女孩子正欢快地忙碌着，她有一头栗色卷发和一双绿眼睛。那绿眼睛不时朝我张望，碰上我迷惘的眼神，她笑："嗨，你醒了！"

转眼，一盘金黄色香味四溢的玉米粥和几大块带着浓浓肉汁的排骨就送到我的面前。我毫不客气，大口吃起来。我忽然意识到，这女孩子是烹饪王国的人。

"古尔梅里亚娜，烹饪王国。"母亲的声音回荡在我耳边。"那里的人们都擅长烹饪，而且会在烹饪中加入一点魔法。"

"我会做很多好吃的！"女孩子脸上有孩子气的得意："你想吃什么我都能做出来。"

父母没有告诉我欧弗吉尔阿卡里尔斯具体在什么地方，也许是为了对我的考验。我已经走遍了5个大陆，却打听不出封印之土的所在。古尔梅里亚娜的人会知

道吗？我不怎么抱希望地问那女孩子："谢谢你的款待。你听说过欧弗吉尔阿卡里尔斯吗？"

"小子，"女孩子的眉毛皱起来："你问这样的问题简直该打！要知道到处都布满了古神的耳报神——古神自己也在找封印之土呢！他迫切要寻回自己的能量。而且这种问题，一般的古尔梅里亚娜人怎会知道？除非是掌管着秘密羊皮书的公主！"

不等我脸上露出失望的神色，女孩子就轻快地跳下了大石头："不过你这家伙的运气就有那么好——我就是烹饪王国的公主！"



天使纪年37653年3月21日

两年过去，从冰凌霜挂的北方森林到了花团锦簇的弗罗蒂亚高原，到处都留下我苦苦寻觅海洋封地的足迹。我身边多了8个勇士，他们都是阿尔丹最出色的青年，愿意跟随我一起战胜古神。还有维娅，我的绿眼睛公主，她也陪伴在我身边。在水之大陆她的宫殿里，我终于看到她祖先留下的羊皮秘书，关于封印之土的描述却只寥寥含义无比晦涩的几句："你望着你看不到的东西；你踩着你接触不到的土地；只有当时间足够、事情也足够才能看见，在半空中打开的那扇门。"

父母啊，那片土地究竟是在哪里？我厌倦了和怪物厮杀的血腥日子，我只希望尽快恢复海洋，什么时候和平与安详才会再次降临这块大陆？



汝恩，你是天使中的一员，你要回到阿尔丹去，那里有你的责任。母亲的叮咛和父亲的剑再次鼓起我的信心，而且越来越多的人表示支持我，8个好兄弟也来到了我身边。我决定再次走遍5个大陆，在它们的历史和遗迹中，我或许能得到有益的启示。

两年来我与勇士们一起出生入死过，我们越强，我们所要对付的怪物也越厉害。但古神仍然没有现身，人们纷纷传说他已经死了，随着海洋消失他也能量枯竭而亡。我们经历了无数次战斗，每个人随时都可能处于死亡边缘。我们所到之处，人们渐渐回忆起过去的阿尔丹，他们不再麻木不仁，很多人自己武装起来与古神手下对抗，还为我们提供食物和武器。

我们再次走遍了5个大陆。

这一次，我不仅仅是用脚步来丈量土地，更是用心。在行走和感触中，我真正爱上了阿尔丹，它在我心目中不再是个抽象的名词，而是具体厚实的大地。"汝恩，汝恩，那是一片天国一样的土地啊。"母亲，我现在明白了你话语中的魂牵梦萦，因为我终于和你一样了。

烟尘滚滚。勇士们围住我和维娅，握紧了手中的武器，又有怪物袭击！

结果它们以后，我们将继续踏上行程，下一站是浮岛潘多拉。



天使纪年37653年12月25日

这就是我们寻找的"封印之土"吗？空地上什么都没有。

月亮升了起来。很圆的月亮。3个月亮在天上排成一个"品"字形。

我闭上眼睛，也许只有奇迹可以帮助我。不，我自己就是天使，我不能将希望寄托在别处，我必须创造希望，我还要第3次踏上五大陆的远征。我睁开眼，空地上渐渐显现出一扇门淡蓝的轮廓。

一瞬间，我明白了父母的苦心。门其实一直都在这里，但是只有当我经历了那么多的事情并深深热爱上这片土地之后，我才能看见它。

维娅和兄弟们不敢置信地欢呼起来。一个阴冷的笑声夹杂在他们的呼喊中！古神！他终于现身了——这个丑陋的巨人似乎是由无数种生物组成的，那些生物既是他的一部分，又是活生生的个体。

"阿莎和基里的儿子，欢迎你！从你一踏上阿尔丹的时候我就注意到你了。凭我的能力可以不费吹灰之力地杀掉你，但我只安排了手下对付你。因为我，古神知道只有你才能找到它——"古神的脸狰狞起来："如果不是你那该死的父母把海洋给封闭了，我早就控制了整个阿尔丹！但你还是太笨了，为我打开了封印！"

我抽出了父亲的剑，我要跟这个作恶多端的怪物算总帐！锋利的剑砍过去，古神轻易就避开了——他的身体居然分散开，那些奇怪生物所留下的空白刚好够剑划过，我砍到的只是空气。

"现在我要还击了！"古神恢复原状，阴沉地宣布。它的左手分解成无数丑陋的生物向我扑来，它们身上拖着粘稠的毒液，口里喷着烈火。我躲开，它们又从四面八方攻来，防不胜防。一个勇士身上沾到了毒液，他裸露在外的皮肤开始起泡化脓——怪物们在他身上越聚越多。我们拼命捕杀到的怪物太少了，眼看着他就被它们吞噬了！

"快进门去！"维娅叫我："这里有我们！"门还没有完全显现，我进不去。又有几个勇士牺牲了，我的眼睛几乎要喷出火。但我不能冲动，我要冷静，冷静！古神在狂笑。那些怪物的总司令部在哪呢？总会有一个神经中枢的！我的心骤然清明了，古神身上所有的怪物都在随他狂笑，而只有脖子上的一只没动，不管怎么样，我赌了！

但太迟了。剑还没有掷出，铺天盖地的怪物已疯狂地扑向我。那一瞬维娅飞奔过来挡在我面前，怪物们先包围了她！来不及心痛，我耗尽所有的愤怒和力量投出了父亲的剑。古神的笑容突然凝滞，怪物也停止了动作。慢慢地，古神坍塌为灰烬，消失在一阵狂风里。

古神的能量传递到了我身上，我被灼伤的地方奇迹般地好了。但身边呢？是兄弟们横七竖八的尸体，维娅倒在一边，全身浮肿，那双绿色的眼睛不再灵活光采……

门已经完全显现了。我强忍住悲痛推开它，一片蔚蓝色的大海骤然展现。海水哗哗地响着，在我耳边温暖地回荡。



天使纪年37659年7月28日

6年过去了。海水使阿尔丹恢复了美丽和繁华。森林重新生长，树屋大批建立；溪流重新流淌在了水陆中，繁茂的水草长了出来；风带动着新的风车，游牧民族在那里建立了一个又一个的帐篷……那是母亲记忆中的阿尔丹，是最美丽的天国。

明天是我通过时空隧道回去的日子。人们尊我为英雄，可我必须回去把父母接来。凭借海洋的能量我让维娅和勇士们复活了，但他们却以婴儿的面目重生，现在他们也还是孩童。

我将回到父母身边，在时空的缝隙中等着他们成长。10年后，我将回到阿尔丹的特洛皮卡来，在这片水之大陆的草地上，等待着他们出现，等待着那声熟悉的招呼："嗨，你醒了。"（完）

《大众软件》2002年 下半年总目录（13期～24期）

上半年总目录见2002年第13期

（标题前面的数字依次为期数和页码）

新品初评

专栏评述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

游戏剧场

专题企划

前线地带

游园惊梦

有字天书

补丁铺

秘技屋

闪电双娇

制造公司：	深圳市和跃电子科技有限公司
产品类型：	游戏外设
上市日期：	2002年10月
参考价格：	48元
服务热线：	0755-6984312

闪电双娇手柄是专门给热爱对抗游戏的爱好者准备的，不管是单人操作或是双人对抗，一个USB接口即可解决。同时，安装这款产品到电脑上是件很轻松的事情，安装完后，系统会自动识别产品类别，你只需按提示逐步完成安装即可，这给你在安装过程中省去所碰到的不必要麻烦，操作起来相当轻松。



闪电双娇的造型极为炫丽，外部采用防滑且耐磨的银色作为产品的面盖，而透明深蓝色则是产品的底壳，这种完美的搭配在“闪电双娇”上显得那么诱人。在功能上，它符合人体工学设计原理，且拥有10个火力按键，各按键同时具备连发、快慢速度选择功能；一个全方位的方向按钮，准确度高、手感舒适，操作起来绝对能得心应手。

闪电双娇有一个不足之处就是不具备振动功能，但它却能胜任各种游戏，无论是赛车、飞行、射击、动作过关它都能带给你良好的操作快感，让你自由地驰骋于美妙的游戏世界里。

游戏手柄当然是需要来进行测试的，首先进入“控制面板”的“游戏控制器”中进行测试，我们第一眼看到的是电脑自动识别出来的两个Twin USB Digital GamePad，选中其中一个并点击“属性”按钮，你可在电脑弹出来的界面上测试其中一只手柄的功能，同样，我们选择另一个Twin USB Digital GamePad，另外一只手柄也一样得以测试，准确度可是非常高哦！而且，在整个测试过程中，两只手柄不会产生任何冲突，都对应相应的驱动目录。

有了游戏手柄当然是玩游戏了，在“拳王99”这样的对抗游戏里，用闪电双娇来发大招，感觉再玩玩“光速战机”这样的射击游戏，简直就是随我所欲，战机竟能灵活地来回穿梭于枪林弹雨之中。这款手柄在造型、手感、灵敏度上都要高出一筹。



手柄的通用性比较强，但有闪电双娇这样的一对全能手柄岂不是更好？既节省了资金投入，又减少了对电脑端口的占用。同时对于腰包不鼓又想获得舒适享受的朋友来讲，这款闪电双娇确实是一个不错的选择。

银麒麟

XABRE200的“枪神大法”

制造公司：	深圳启亨公司
产品类型：	显卡
上市日期：	热卖中
参考价格：	635元
服务热线：	0755-83662931

现在很多朋友都喜欢玩《反恐精英》、《雷神之锤Ⅲ》等游戏，并且都希望自己能成为对战中的“枪神”。可惜的是，不少人“枪神”做不成，倒常常成为给别人喂枪的“枪菜”。如果你正为“枪菜”的事情烦恼，我告诉你个诀窍：启亨的银麒麟XABRE200显卡能让你一夜之间从“枪菜”变为“枪神”！

实施“枪神大法”的首要前提是你要有一块启亨的银麒麟显卡。并且你要安装光盘上附带的“XABRE 3D WIZARD”工具。

启动3D WIZARD之后，你可点选“鹰眼”（EAGLE-EYE）标签，在出现的窗口中勾选“启用鹰眼（ENABLE EAGLA-EYE）”选项。

这时会出来“Transparency”和“Wireframe”2个选项。当你选中“Transparency”后，点击“应用”按钮，紧接着启动游戏，就会有神奇的事情发生（右图）！

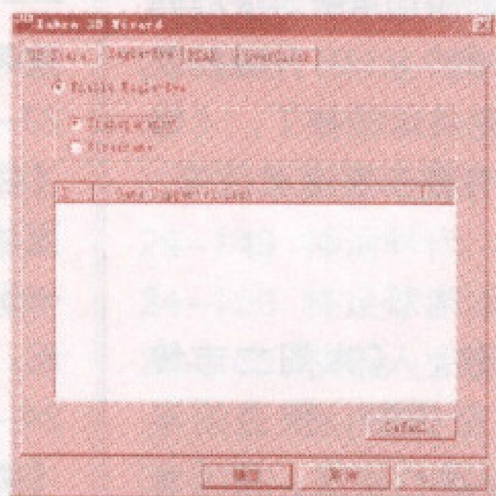


图1

“鹰眼”模式启动后，画面中墙壁的部分会变成半透明状，原先被墙壁遮住的物品均清晰可见。当然，躲在墙壁后面的敌人也不例外（图2、3）。

原来，启动“Transparency”模式后，银麒麟显卡会将画面上可见物体统统作半透明处理；而原本要做“面消除运算”的物品（藏在墙壁或其他物品后面的东西），也都进行了显示运算，这样一来，你就可看到墙壁后面的东西了！



图2 普通模式

哈哈！这下你可原地不动，轻松地看着你的敌人鬼鬼祟祟地跑来跑去，等他跑出墙角时，给他“当头一炮”，或找到那个躲在角落想当狙击手的家伙，出其不意地绕到背后，狠狠地给他一枪！

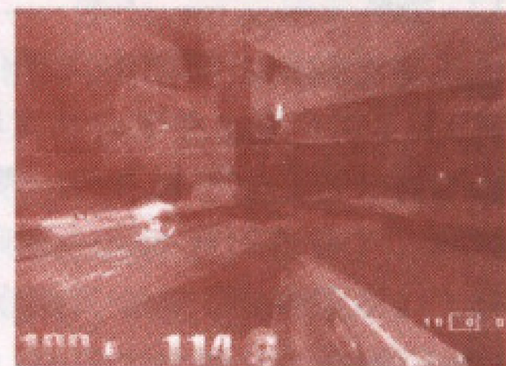


图3 “鹰眼”模式



广告索引

POP GAMER

大众游戏

我们报导游戏，我们诠释生活

西门子 2128

产品类型：西门子2128手机
上市日期：2002年10月
服务热线：021-38984777
网址：www.my-siemens.com.cn



西门子最近又推出了一款型号为2128的手机，从型号看既然是以2字为开头，能够预知这是一款面向大众的低端手机。

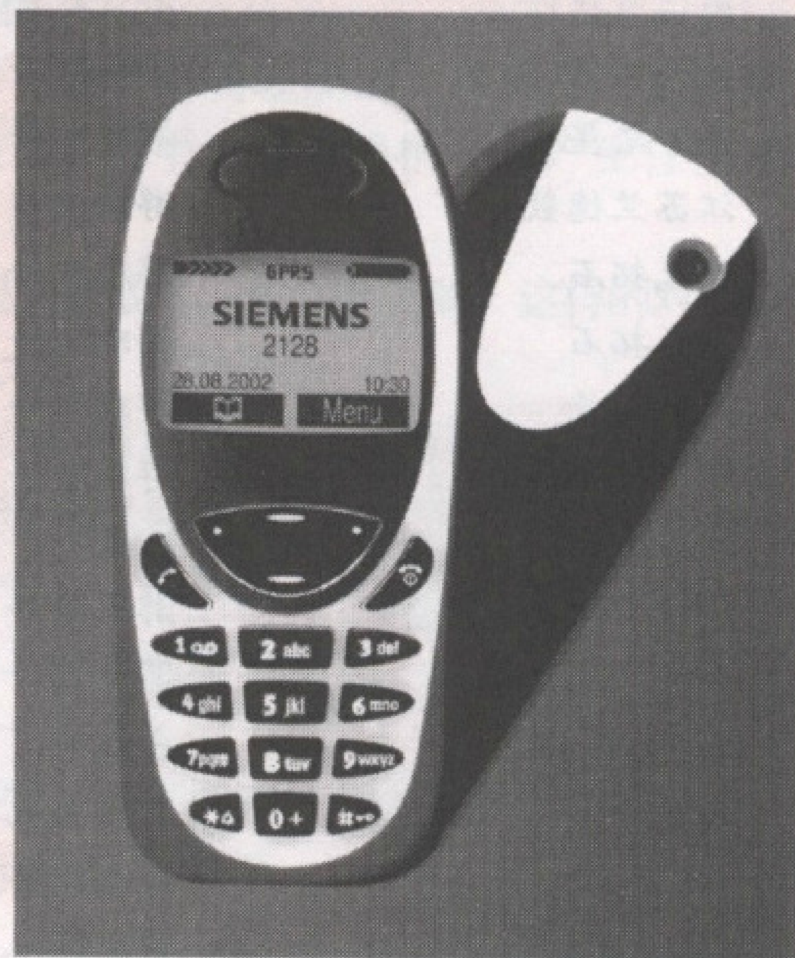
2128就像是2118缩小一圈以后的版本，采用了透明彩色磨砂塑料外壳设计，目前刚上市有荧黄、冰蓝两种颜色供大家挑选，外壳具备荧光功能，可在黑暗中发出淡雅的荧光，后面彩壳上面也有一个盾形的区域可以发光，前后呼应，相当漂亮。前后外壳还可以随心更换，符合换壳的流行趋势。加上仅有80克的重量，十分适合女士使用。

2128一改2118中间三个独立按键的设计，把上下左右四方向键整合到一个倒三角的导航键上，这样的键盘安排感觉更加合理，菜单键也足够大，易于操控。硬金属按键感觉不错，菜单反应速度快，配合T9输入法，适合目前大量短信编写的需要。屏幕可以显示五行中文字。2128配备了蓝色背景灯，灯光柔和，看起来很舒服。

虽说2128是面向低端市场的产品，但在同类手机中功能是最为齐全的几款之一。在声音方面，2128是西门子的首部16和弦铃声手机，同时还具备17秒的录音，作为自录的铃声的功能。

GPRS和无线Java是本款手机的两大特色功能。内置已经设定好的GPRS，不用自己设置即可直接连接，用起来很方便，容易上手，而且还有GPRS计数器，可以记录下你的流量，这样以后就能随时掌握好话费。





2128还内置移动QQ，这是市场上唯一一部基于GPRS的移动QQ，使用QQ传输按数据流量计费。而且随机还送一个腾讯QQ号码。

2128的无线Java支持GPRS下载Java程序，随机内置的两款游戏 银河英雄和波斯王子都是Java游戏。象波斯王子这样以前的经典游戏，现在通过Java，用手机也可以玩到了，感觉不错。

2128除了上述这些功能以外，还具有增强型短信息服务（EMS），使纯文本的SMS短信可支持最长可达760个英文字母或380个中文字；376k动态内存，支持存储机身短信息和电话簿；16和弦铃声；来电头像显示；“勿忘我”提醒；群组发送功能……

总的来说，2128具备了流行手机的绝大部分功能，性价比还是很高的。

Siemens 2128：
制式：GSM 900/1800 双频
体积(mm)：101 x 44 x 21 mm
重量(g)：80g
颜色：荧黄、冰蓝
萤幕：101 x 64 象素
可显示5行文字

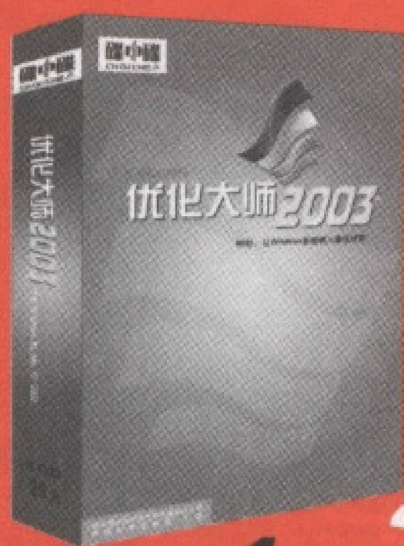
碟中碟 DIGIDEA 大家网 www.every.com.cn 有售

windows 优化大师2003

60秒，让Windows系统进入最佳状态

网络传播量最大的系统优化工具
全面提高您的系统性能

享受永久免费升级



1CD 25元

★ 想让您的系统运行如飞吗？想让您的系统永远整洁吗？从桌面到网络，从注册表清理到垃圾文件扫除，从黑客搜索到系统检测，Windows优化大师都给您全面的解决方案。
★ Windows优化大师软件同时适合Windows 9x/Me/2000/XP操作系统平台，能够为您的系统提供全面有效而简便的优化、维护和清理手段，让您的计算机始终保持在最佳状态。

- 全面改进的垃圾文件清理，极大提高垃圾文件扫描速度。
- 系统安全优化增加适合网吧和局域网用户的群集Ping功能。
- 增强的注册表清理，能够扫描和分析更多的注册表冗余信息。
- Windows2000/XP用户局域网浏览速度的优化。
- 增强的硬盘分区隐藏模块。
- 增强的域名解析优化模块。
- 集成了Windows内存整理的最新版V2.3。
- 集成了Windows系统医生的最新版V2.0，能够分析更多的系统错误。
- 集成了Windows进程管理的最新版V2.1，加强的进程信息解析功能。
- 最新的黑客和蠕虫病毒库。

碟中碟 DIGIDEA 北京碟中碟软件科技发展有限公司 出品
咨询电话：010-88467040/88467080/88467054/88467098
技术支持E-mail：service@digidea.net
网站：www.digidea.net www.every.com.cn
地址：北京市海淀区西四环北路63号馨雅大厦北座三层



里仁软件联盟 里仁大家软件营销有限公司 发行
订货电话：北京：010-88467200 上海：021-63222260 广州：020-87511223
区域市场：010-88466642/88472324/88472322/88472320
邮购地址：北京市海淀区中关村邮局107信箱 邮编：100080

飞跃英语系列

光盘为电脑
和CD机两用

我爱背单词2003 超值套装

49.8元

2CD+210页书

北京角斗士软件技术有限公司出品

本套装包含以下4个软件和一本书：

- 我爱背单词 2003
- 第一醒脑单词强化王 2003
- 东方词圣 2003
- 210页《英语单词多维速记手册》
- 时刻不觉背单词 2003

神奇阅读软件《飞跃英语奇迹阅读》即将上市敬请关注！



角斗士 JiaoDouShi.com

角斗士飞跃英语网
www.flyenglish.com
电话：(010)62758772
E-mail:service@JiaoDouShi.com



网上最大软件主题店
www.every.com.cn 大家网 有售



里仁软件联盟 里仁大家软件营销有限公司 全国总承销
订货电话：北京：010-88467200 上海：021-63222260
广州：020-87511223
区域市场：010-88466642/88472320/88472322/88472324
邮购地址：北京市海淀区中关村邮局107信箱 邮编：100080

火爆上市

抗日：血战上海滩

制作公司：北京欢乐亿派科技有限公司
发行/代理：北京欢乐亿派科技有限公司
产品类型：主视角射击
上市日期：2003年1月
咨询电话：010-62658400

游戏发生的历史背景：

1937年7月7日，“七七事变”爆发，日军侵占平津，席卷华北，上海的局势也随之骤然紧张，在这里驻扎的近6000名日本海军陆战队员，如同扼在长江咽喉上的一根利刺。

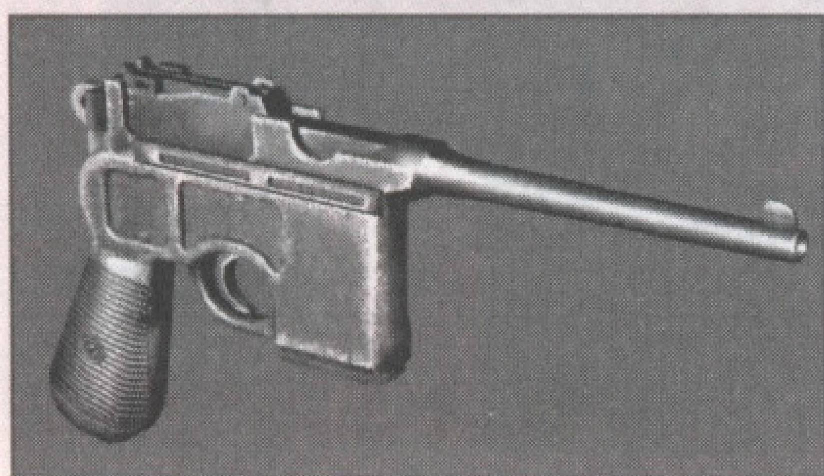
8月9日，大战的导火索“虹桥机场事件”爆发，两名驱车闯进虹桥机场武装挑衅的日本海军陆战队员被当场击毙。日军以此为借口，向上海全面增兵。

8月13日，日本海军陆战队以虹口区预设阵地为依托，在坦克掩护下沿宝山路进攻，“八一三松沪会战”全面爆发。《抗日：血战上海滩》的剧情也在这一片腥风血雨中悄然展开。



《抗日：血战上海滩》是一部主视角FPS游戏，出于背景完整性的考虑，游戏中虚构了一位主角——华成龙。他出身于江浙豪门世家，疏于世务而又狂放不羁。于“九一八事变”后性情大变，逆流而上赴东瀛求学，回沪后散尽家财组织了一股民间抗日力量……事实上，玩家在游戏中可以完全忘记这位主角，真正的主角只有一位，便是你自己！整个游戏没有灌述，没有说教，甚至谈不上夸张，只是客观地将你抛在那个年代，抛在民族存亡的岔口上。睁开眼睛你会看到一个民族最深的伤口：阴沉的天空下，谁的家园被孽火焚尽？谁的女儿被兽兵追逐？谁的兄弟被无情的杀戮？谁的父老乡亲，在淫威下被迫屈下双膝？这些在历史上都切实地发生过，现在又生生地在你眼前重映！是的，拿起你的武器，像一位真正的战士那样。你所做的一切，都来自于最本能的召唤。

游戏中共提供了7种武器供玩家选用，从普通的毛瑟半自动手枪、狙击步枪到每分钟600发的马克沁二四式重机枪——这可是个大家伙，你抚摸着它的时候，甚至能感觉到子弹撕裂日军身体带来的快意。请注意，每种武器的性能与参数都是严格依照实物设定的，使用的技巧与造成的效果也完全不同。游戏中人物的动作之多将远远出乎你的预料，同一位日军，在不同状态下，被不同的武器，击中不同的部位，会有截然不同的反应：有的向后倒栽，有的跪地嚎叫，有的被炸成放射状飞出……仅此一项便多达数十种动作，而且全部由真人采集而成！



《抗日：血战上海滩》部分沿用了先前大受好评的另一部FPS大作《大秦悍将》的3D引擎，但在此基础上又作了许多全新的改进，大幅提升了光影效果和相关的编辑器，玩家在游戏中将会看到令人瞠目的武器发射、火焰、爆炸和烟雾效果，尤其在一些细节上，像玻璃被击碎飞溅的场面、鬼子被打得狂喷鲜血向后飞出等，可以将引擎提升后的潜力发挥到极限。

与《大秦悍将》有所不同的是，《抗日：血战上海滩》追求的是纯感官的体验，强调的就是“爆爽”的概念。这不是一次秘密的行动，也不是战士之间的决斗，这是一场战争！在游戏中你会更深切地感受到这一点。成千上万的，难以计数的鬼子疯狂地拥至，看到的是燃烧的建筑，飞溅的鲜血，听到的是子弹自耳边掠过的呼啸声。扫射！扫射！扫射！你大可尽情享受游戏中非凡的声光效果，而不需过多地去考虑剧情、武器的搭配与平衡性等。相信这将非常符合当今的游戏潮流，即快节奏、高效率与强刺激的完美结合。

城市的整体布局，以及一些标志性的建筑，都是严格依照1937年上海的实况而拟定的。大到外滩、虹口大剧院这些声名遐迩的标志性建筑，小到联合教堂的一个角落，都精心构铸了仿真3D模型，无不逼真、复古，惟妙惟肖。其他在细节的表现上，如街头散布的沙包、油桶；敌我双方针锋相对的标语；晾着衣物的民居小巷，则力求营造出20世纪30年代的独特氛围，那是怎样一种“花样年华”般的淡淡忧伤啊。



战火将在最繁华的外滩点燃，沿着汇丰银行、码头、跑马地、怡和洋行、联合教堂、苏州河/白渡桥、百老汇、日军租界使馆、虹口大剧院，一直烧到日本海军陆战队司令的住宅。这其间玩家会经历层层的围堵与掩杀，大大小小，形形色色的鬼子兵先后登场。士兵、军曹、敢死队、生化兵、忍者用各种不同的攻击手段给主角造成极大威胁。最终BOSS长谷川清大将可是侵华倭酋中赫赫有名的人物，当时任日本海军第3舰队司令，辖下近6000人的驻沪海军陆战队是挑起松沪战争的主力元凶。史实中的长谷川清在淞沪会战期间坐镇海军陆战队司令部，调动海军航空兵对前线进行大规模俯冲轰炸，双手沾满了无数抗日军民的鲜血。游戏中作为关底总BOSS，绝对不可小觑。经过一翻激烈的战斗，最后，他终将倒在正义和抗日志士的枪下。

GRAPHICS BOARD

ELSA
www.elsa.com

有胆才敢玩『酷』





热烈庆祝ELSA再获

"2002年度《电脑报》《微型计算机》读者首选品牌"大奖

两款经典显卡隆重推出：

影雷者525ULTRA
采用nVIDIA GeForce 4 Ti-4200芯片
采用nVIDIA GeForce 4 Ti-4600公版PCB（超大板）
采用MBGA封装-3.3ns显存，极大拓展超频空间
提供DVI+Video+VGA接口可实现视频输入与输出
获得www.pconline.com.cn颁发的"编辑选择奖"

影雷者518　AGP 8X
采用nVIDIA GeForce 4 MX-440-8X芯片
完全支持AGP8X接口
采用-3.3ns名厂显存，极大的拓宽超频空间
提供DVI+TV-OUT+VGA三接头
支持DivectX 8.1

影雷者全新家族一览表

型号	显示晶片	记忆体	核心/显存频率	连接埠
影雷者517SL	GeForce4 MX 440SE	64MB DDR -5ns	250/333 MHz	TV-Out+VGA
影雷者517SE	GeForce4 MX 440SE	64MB DDR -4ns	270/400 MHz	TV-Out+VGA
影雷者518（AGP 8x）	GeForce4 MX 440-8X	64MB DDR -3.3ns	300/500 MHz	VGA+TV-Out+DVI
影雷者525ULTRA	GeForce4 Ti 4200	128MB DDR -3.3ns	250/500 MHz	VGA+VIVO+DVI
影雷者528（AGP 8x）	GeForce4 Ti 4200-8X	128MB DDR -4ns	250/500 MHz	VGA+VIVO+DVI
影雷者925	GeForce4 Ti 4600	128MB DDR -2.8ns	300/650 MHz	VGA+VIVO+DVI
影雷者930（AGP 8x）	GeForce Fx	128MB DDR II	500 MHz/1GHz	VGA+VIVO+DVI

GRAPHICS GRAPHICS



ONDATA
www.on-data.com

艾尔莎国际科技股份有限公司 ELSA Asia Inc. 台北市南京东路五段188号7楼-11 电话：02-27685730 传真：02-27660873 E-mail：sales-tp@elsa.com.tw

昂达机构专业代理　技术热线：020—87636363

E-mail:service@on-data.com



奥卓尔游戏化学习软件

制作公司：珠海奥卓尔软件有限公司
发行/代理：珠海奥卓尔软件有限公司
产品类型：游戏化学习软件
上市日期：2003年1月18日
参考价格：98、128元
咨询电话：0756-2129626

奥卓尔游戏化学习软件首批产品共有3种

分别是：

1.《七颗宝石——小学一年级语文》，适合4~10岁儿童。

大坏蛋魔法师波波拉又在地球上兴风作浪了。为了帮助地球上的小朋友们打败波波拉，老神仙把7颗美德宝石洒落到了人间。小主人公奥尔要和同学卓尔、小白兔、外星人小吉尼等伙伴一起周游世界，去寻找这7颗美德宝石，以获得神奇的力量，去打败大坏蛋波波拉，让欢乐城回归幸福和快乐。教学内容涵盖人教版以及教育部首批审批通过的国家出版社新教材的内容。



2.《失落的宝典——小学一年级数学》，适合4~10岁儿童。



故事发生在精灵国。邪恶的魔法师波波拉毁坏了精灵国的国宝《数学宝典》，并使精灵国的臣民们失去了数学方面的记忆。小主人公奥尔、卓尔、外星人小吉尼以及他们的小伙伴，要团结一致去寻找散落在世界各地的宝典碎页，以复原《数学宝典》，恢复精灵国臣民们关于数学的记忆。教学内容涵盖人教版以及教育部首批审批通过的4家出版社新教材的内容。

3.《阳光行动——信息技术教程》，适合5岁以上青少年以及成人。

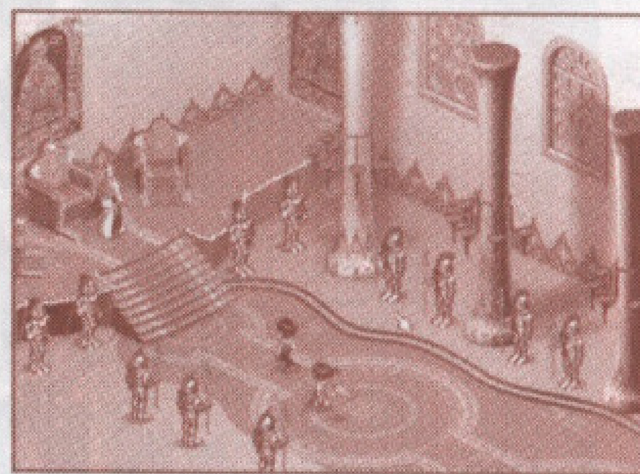
在一次大劫难中，人类的文明受到了严重的损毁。为了重建文明，必须使在劫难中毁灭的计算机使者复活。我们的主人公奥尔、卓尔踏上了征途，在仙灵兔等小伙伴的帮助下，历尽千辛万苦，终于找到了计算机使者的各个组件，使计算机使者成功复活。教学内容涵盖小学、中学各年级的信息技术（计算机）课程的基本内容。



奥卓尔游戏化学习软件具有10大突出特点：

一、情节生动：她所具有的完整、丰富的故事情节，营造出充满童话、神话或是科幻色彩的游戏世界。

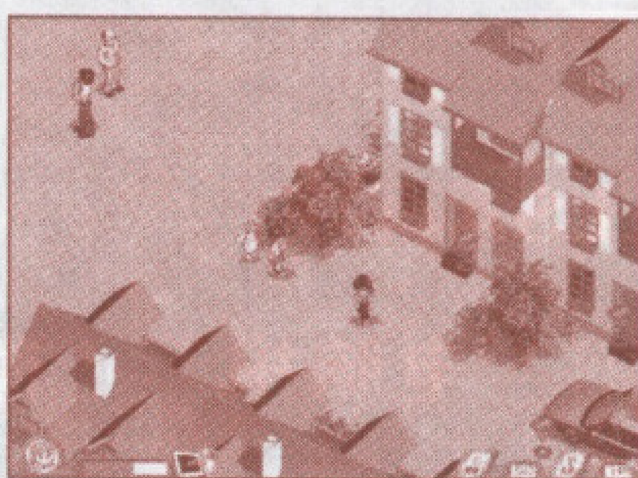
二、交互性强：借鉴游戏设计的先进理念，突出学习过程的交互性，强调学习过程，提高学习能力，能充分培养孩子的创造性。



三、内容翔实：教学内容科学、严谨、权威、全面，涵盖传统教材与新教材的教学内容并适度拓展，注重智商（IQ）和情商（EQ）的全面提升。

四、效果显著：根据在珠海七小等中小学长达半年的实地试验和抽样调查，同样的学习条件下，采用游戏化学习软件辅助学习的学生，学习积极性得到更大的提高，学习成绩明显提高，部分学生在学习和生活上表现出比参照小组学生更具主观能动、更乐于表现自己的才能的状况。学生的动手动脑、沉着冷静、勤于思考等能力得到提高。

五、科学评估：具有科学规范的评估考核系统，及时发现和解决孩子在学习过程中产生的问题，大大提高学习效率。根据这一功能，可及时查漏补缺，发现孩子在哪些方面的不足，从而便于教师或家长采取更有针对性的教育。



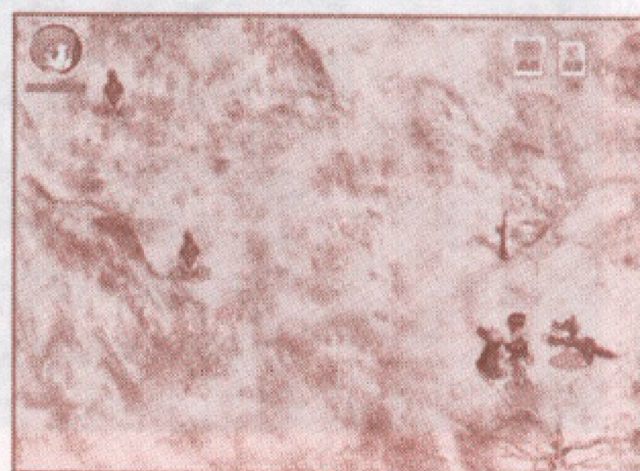
六、多元智能：体现哈佛大学教授教育学家霍华德·加德纳博士关于语言、逻辑数学、运动、视觉空间、音乐、人际关系、自我认识、自然观察者多元智能综合培养的精神。

七、自主学习：能吸引孩子积极主动地去学习，而不是把学习当作一种负担；老师、家长大大减少督促、辅导的时间，也相应减负。

八、视听享受：采用最新计算机三维立体技术精心制作的绚丽多彩的画面、活泼可爱的角色，达到或接近国际流行电脑游戏的水准，与普通多媒体产品不可同日而语。

九、全程语音：面向低幼儿童的产品中，所有的对白、教学内容都有专业配音，不识字的小孩也可独立学习。配音效果生动活泼，用语规范，发音标准，内容积极健康而且富于学习性和趣味性，极大地增强了快乐学习的效果。

十、身心健康：游戏中融入多种良好的品德、做人的道理，孩子们在游戏中受到潜移默化的影响。此外，还有许多常见的生活知识，也在各处细微的地方被整合进来。





拥有北通 游戏更轻松

即插即用无需驱动
支持热拔插
独立连发
10个动作键
专利外形握感舒适
2.5米连线
两对组合可四人对战

北通USB双打王

欢乐共享

1对双打
2对四打



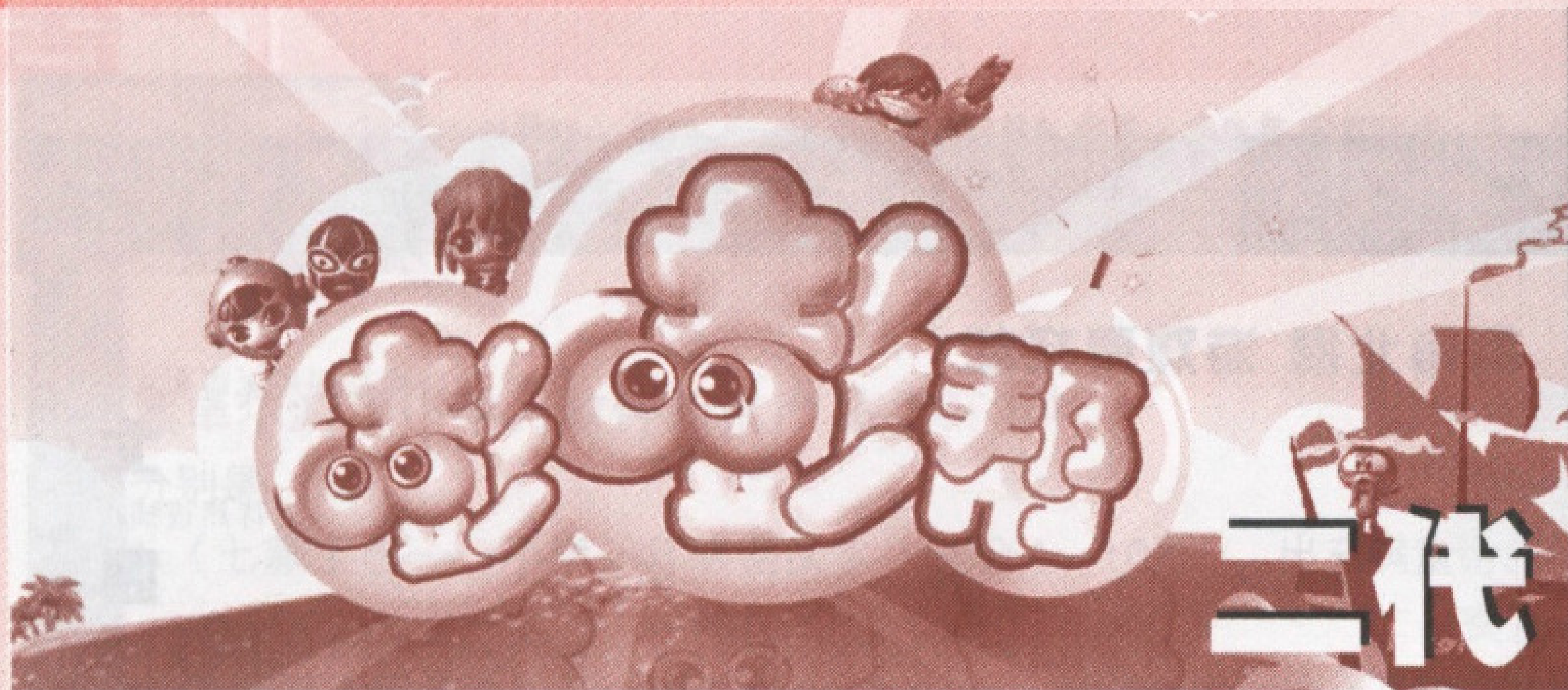
野牛III
全面升级
适应面更广更强
完美支持极品飞车6



北通快乐指南

- 北通电子的产品均享受"一个月包换，六个月保修"的放心服务，使您绝无后顾之忧
- 全天候的技术支持：020-85513480及support@betop-cn.com 及时为您排忧解难，扫除一切疑难杂症
- 在线即时服务QQ号：170634，如同我们在您身边，随叫随到
- 三十分钟之内一定给您回复的网上留言板（BBS），敬请光临我们的网站：www.betop-cn.com
- 不断加入的新编程文件及驱动程序升级，只要关注我们，就能将您的游戏外设的性能发挥到最优化，游戏变得更轻松

北通电子有限公司 E-mail: betop@betop-cn.com





制作公司：韩国AOZORA
发行/代理：幻天互动娱乐
产品类型：动作型线上游戏
参考价格：待定
咨询电话：021-52400696
网址：www.bangbangbang.com.cn

喜爱炸弹人网络游戏的玩家有福了，上海幻天信息技术服务有限公司(MagicSky)宣布即将推出二代的嘭嘭帮网络游戏。嘭嘭帮二代比起一代来，最大的突破是全面开放了商店和道具系统，一共提供了游戏道具、装饰道具和死后道具3个系列近50个左右妙趣横生的道具。这些道具可通过玩家累积游戏内部的虚拟货币（Viny）来交换，也可通过直接付费购买来获得。值得一提的是嘭嘭帮二代游戏全世界唯一提供死后道具系统，可让战局中被炸死的玩家仍然有调皮捣乱的可能，极大地丰富了游戏的可玩性。

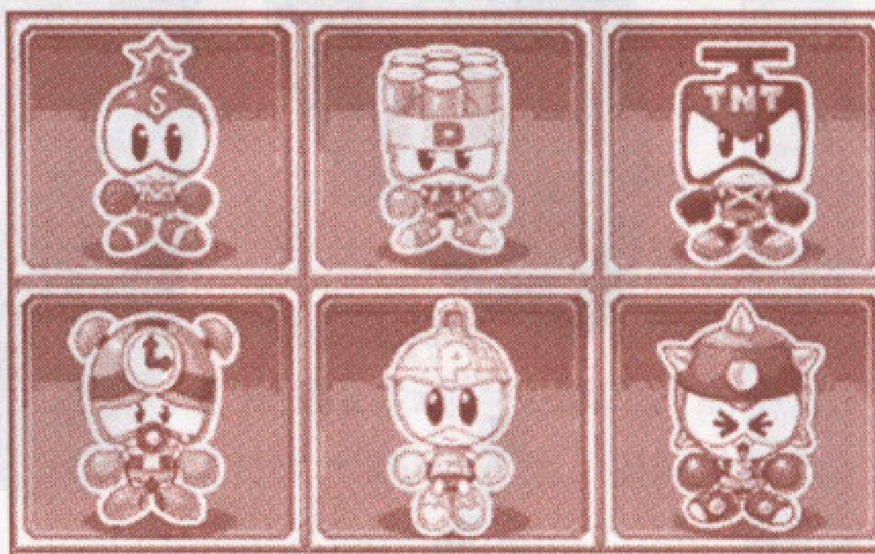


在整个游戏设计风格方面，适应于目前整个年轻人族群中重新掀起的浪漫和温情潮流，嘭嘭帮二代的人物造型、背景和界面风格由一代的科技色彩+Q版搞笑卡通转向更具细腻人性的浪漫卡通风格。整个游戏的对战地图系统也经过调整，可让玩家在享受这一款“最挑战瞬间反应力游戏”时视觉上更轻松，经过精心设计的地图，也提高了对玩家运用合理战术的要求。嘭嘭帮二代的游戏画面在屏幕上比起一代更大了，色彩明亮而更清新，特殊的设计使得人物造型更有3D效果。不仅有更多的游戏人物可供选择，并且全新设计，比一代更可爱更前卫的装饰在游戏中出场，他们耍Q的动作非常花俏和可爱，让你捧腹大笑。各种人物的属性也有了更明确的差异，高低等级的玩家有更明确不同的武器道具可使用。

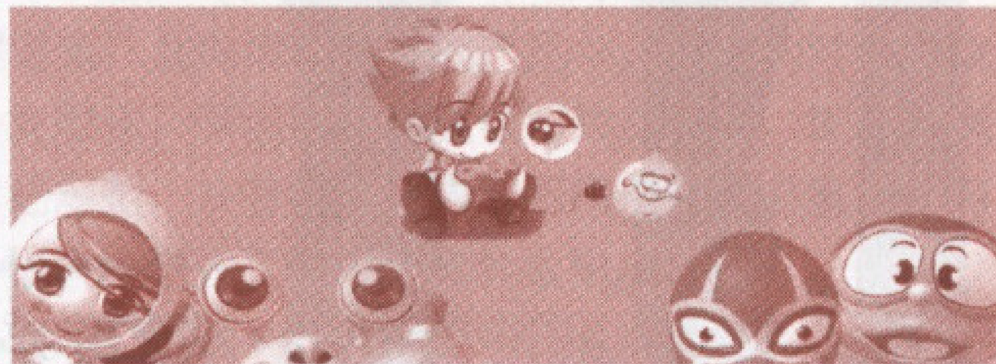




在一代游戏中，如果你一不小心被炸死了，就只能呆呆地待在旁边看别人游戏，在二代中，你死了还可继续在角落以灵魂的模式继续扔炸弹，把地图上的人炸晕，让活人还要小心鬼魂的作弄，人死后也不会寂寞了，增加了很大的游戏性。在二代的嘭嘭帮游戏中，将开放商店功能，让玩家可使用游戏中的虚拟货币去商店购买各种道具和服饰，让游戏中的玩家人物有更多不同的表现，玩家购买到的道具也是很有特色，例如探测器可告诉你墙后面所隐藏的是什么道具，还有些道具可制止别人说话，让别人键盘方向相反等，把游戏的恶作剧进行到底。



嘭嘭帮二代游戏为玩家设计了快速通道功能，不管是选择服务器还是房间，只需你按一下快速通道按钮，它会即刻把你送到一个马上就要开始游戏的房间（还有空位的房间），可不用总为选择空余房间，或与别人抢位子而烦恼了……





电脑爱好者合订本 2002

海纳百川的资料宝库 异彩纷呈的软件长廊

- 正文分册汇集经过二次编校、科学编排、极富检索性和收藏性的12期杂志
- 附录分册全新组稿、超大容量、汇聚热点，包含九大版块共近三十个专题
- A盘收藏杂志全年检索、正文相关软件、视频教学、娱乐天地、程序源码
- B盘倾力打造超软黄金屋、全免费软吧、附录软件、Linux专区、PS脚本集



全面上市 热卖神州

与金山、北信源、红旗、中软等知名公司合作，为广大读者精心定制了涵盖杀毒、翻译、影音播放、文字处理、平面设计、网页制作、系统维护和安全防护等多个领域、总价值逾八百元的商业软件，包括VRV杀毒软件黄金套装、红旗RedOffice 2003正式版、中软译星翻译软件OEM版、金山快译2002、金山词霸2002、金山影霸DVD影视版、金山网镖、Hotdoor系统魔鬼、PhotoFamily、亢天防火墙……

880页两本图书+超值配套双光盘=35元

邮购电话：(010)62161332 62161335、62162598-8605/8608/8658
网址：http://www.cfan.com.cn 邮件查询：cf_hdb@cfan.com.cn

邮购地址：北京市9615信箱 电脑爱好者杂志社邮购部(100086) 传真：(010)62161961
投稿信箱：cfan_hdbook@cfan.com.cn（长期征集有特色的专题性文章）



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KINGHOPE SOFTWARE
晶合时代邮购中心

精品荟萃

商品	价格
微软系列之大师高尔夫英文	49
微软飞行模拟英文版	49
微软系列疯狂城市彪车彪车英文版	49
微软系列之血色仓穹英文版	49
微软系列之疯狂弹珠台英文版	49
圣战群英战 2 中文版	49
黑色豪门英文版	49
魔域帝国－雪狼传说英文	49
龙穴历险记英文版	49
神界	57
恐惧杀机	49
二战风云之战俘	49
过山车大亨 2	49
仙剑奇侠传 II	89
魔兽争霸 3 中文版	108
无冬之夜中文版	79
幽灵行动－石破天惊中文版	49
幽灵行动黄金版中文版	69
捍卫雄鹰 IL2 中文版	49
反斗奇兵英文版	49
情归故里简体中文版	49
蜘蛛侠	49
龙战士 4 中文版	49
星际原动力英文版	49
驱逐舰指挥官中文版	49
虚幻竞技场 2003 豪华版	99
虚幻竞技场 2003 简体版	69
天龙八部（简装）	35
天龙八部（精装）	49
洛克人危机 2 中文版	49
洛克人典藏六合一英文版	49
新铁路大亨中文版	49
圣界之奇迹	48
世界新秩序	49

万智牌

商品	价格
石破天惊比赛用牌	80
石破天惊补充包	25
英超足球卡起始包	75
英超足球卡补充包	29
神遣补充包	25
哈利波特对角巷起始牌	75
哈利波特对角巷补充包	29
哈利波特魁地特杯补充包	29
哈利波特补充包	29
哈利波特与魔法石电影卡	17
2002 年大礼包	160
2001 年大礼包	248
绝境肥包	200
奥德赛比赛用牌	80
奥德赛补充包	25
启示录预组套牌	80
启示录补充包	25
启示录肥包	200
2000 年冠军套牌	99
2001 年冠军套牌	99
第七版起始牌	65
第七版补充包	25
大战役补充包	25
时空转移预组套牌	80
时空转移牌盒	100
完全中文卡表	5
大战役小说	28
黑暗精灵(三步曲)	54
龙枪编年史(1,2,3 部)	84
龙枪传奇(1,2,3 部)	66
龙枪传承	24
龙与地下城玩家手册	168
第三波骰子成品	30
夏炎巨龙小说	54
修玛传奇小说	36
星球大战基本人物玩偶组	69
星球大战将军玩偶组	248
星球大战怪兽玩偶组	199
Happy 宝宝	299

大手手柄

商品	价格
大手 2+2	38
大手决战双雄	28
大手小旋风	28
大手黑旋风	45
大手玩霸	75
大手 300A	45
大手双打王	65

（以下产品数量有限，邮购每件需加 20 元回邮费）

商品	价格
魔兽争霸 3- 首先限量版	288
千年 II-- 太极之章（精装版）	169
新绝代双骄 III 豪华版	99
红月 II—高校魔影（精装版）	148

请从当地邮局汇款邮购，每套需加5元回邮费，北京市内可送货上门（加收速递费）。

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　　收 款 人：晶合邮购中心
咨询电话 010-82634107 82634092　　邮编：100089　　E-mail: post@jhpop.com

破天一剑

制作公司：韩国MAGICS公司
运营商：中广网
产品类型：MMORPG
上市日期：2003年1月
咨询电话：010-63574027

《破天一剑》是由中广亚广播信息网络有限公司代理，韩国著名公司MAGICS潜心打造5年之武侠奇幻网游巨作。公开测试不过两个月，便得到广大资深玩家倾心，如今即将回归中华文化的发祥地，会不会掀起一场东方文艺复兴的大潮呢？且不说其如诗如画的风格及优美动听的音乐是征服广大玩家的一个重要因素，单说该游戏的背景又另多少中华儿女心醉？东方哲学中的六十四卦和十二生肖也尽含其中，8位属性完全不同的主角任你选择……到底怎样？让我们一起进入《破天一剑》的世界吧！



本游戏以武侠漫画“破天一剑”为背景，以武侠幻想的世界来分配角色，再以高超的2D渲染还原梦幻之境。它是一种用3D制作出的8名男女剑仙来扮演角色的大型网络游戏（MMORPG）。角色的各项能力值（力量，敏捷性，恢复速度等）都是由玩家实际的登入年月日及每天人间周期率的体力，知性，感性等数值演化出来的。

玩家选择的角色，会通过生肖、星座等暗属性与游戏过程的发展相关联。当玩家遇到跟自己生肖相同的怪物时，大多会对玩家比较友善，但遇到相克关系的怪物时，则受到它们无情的袭击。当一对“非常男女”邂逅时，5格之内各胸前会涌现出爱的标志……

每月举行一次“武林英雄大会”，登上至尊宝座的玩家将获得稀世圣物“黄金破天牌”，其他英雄也能获得高级物品，一个月的时间内就会成为所有玩家崇拜的偶像。

每位玩家都会根据级别及事迹被记录在“论剑谱”中，可以每天确认一下自己的成就（排行从9999位开始显示）。

登场的Boss以“逆天神”和“十二圣灵护法”，“四散仙，“四大天王”持国，增长，广目，多闻为中心，依十八天界和气候的衍化而登场。更加入了怪物养成系统，玩家按养成效果，可以参加各种怪物的争霸比赛。



角色的动作除了10个基本动作外，可以跳跃和飞天，如，能飞到特殊地域以外的所有地面物体（建筑物，密林地带，冰河地带以及其他构筑物）。

武器以及防御具设定了各自的属性，武器可以升级到+9属性，防御具可以升级到+10属性，部分物品可以用独特的物品打造系统完成。



破天神功（武功）以太极八卦的八大（地、火、风、光、冰、雷、毒、暗）功夫和4种（暗功术，天眼术，幻影术，隐居术）神功，以此12种武功为基础，可以展现各阶段连环的150多种绝技。各种功夫可修炼到10级，但是每个角色只能从12种功夫中修炼8种，并且可以达到10级的功夫只有2种。每个角色可以选择自己的主要武功。用多样的染色剂可以变幻出个性化的衣服和鞋，武器以及防御具也可按类别染成各种颜色，变换颜色后的物品可以继续升级使用。游戏还有住宅系统，玩家可以拥有自己的个人住宅，因此可以放置武器、盔甲等，也可以在家中好好休息，感受一下家的温馨。而且以后还可以把你的豪宅出租，收取租金。玩家变更与自己ID有关信息时，需要通过注册信息进行认证，这样可以防止帐户被别人盗用后造成严重损失。



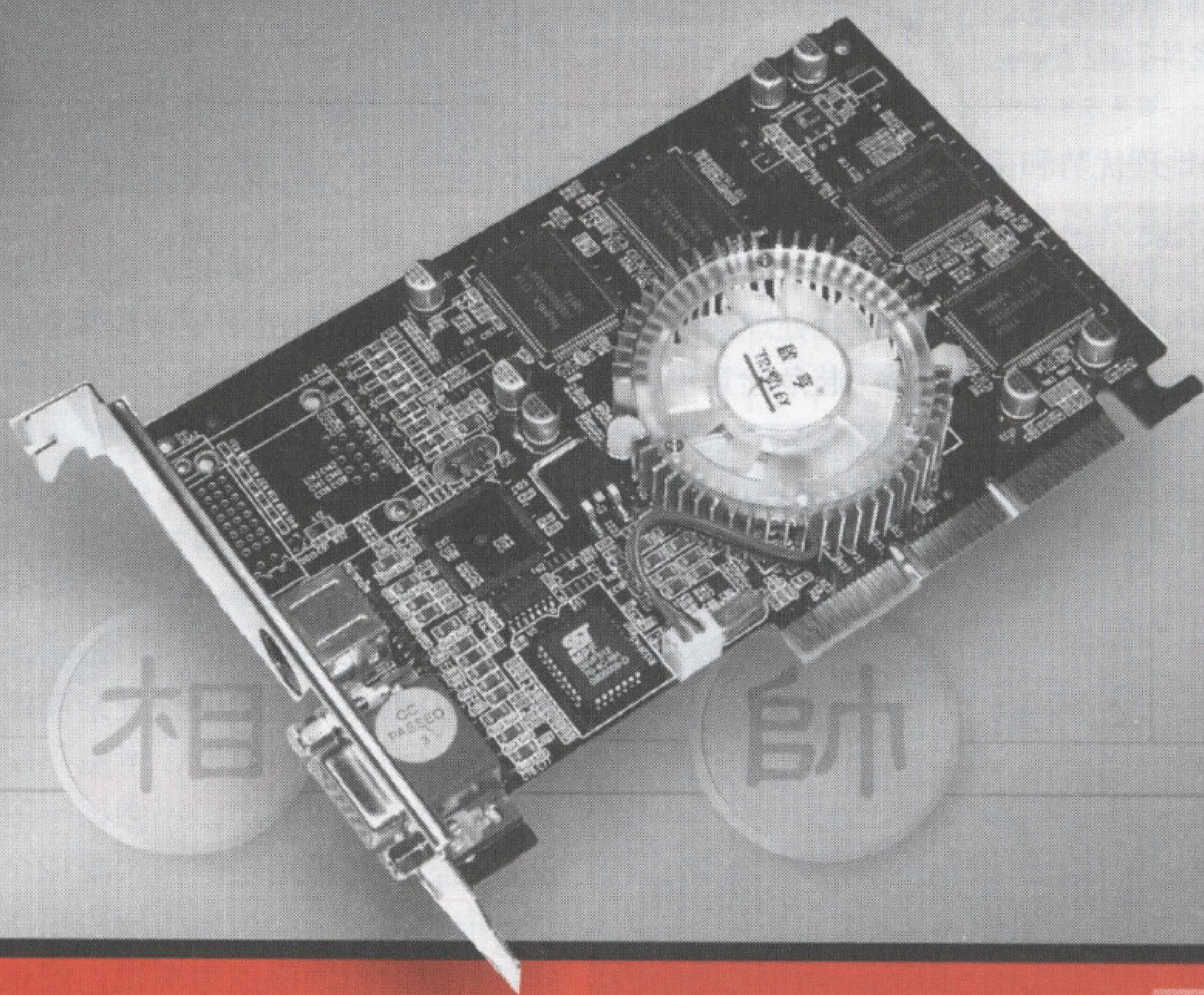
以后在游戏中还可以玩到很多的休闲游戏（猜谜游戏，划拳，拼图，蹴鞠等）。更在进村口设立了“说唱剧场”，玩家可以把自己录制的音乐或伴奏以附件的形式上传进游戏中，同各种怪物同场做秀。

甚至游戏中还将加入20多种语音操作，玩家间可以用语音聊天。这种真实贴心的感受，在《破天一剑》中表现的淋漓尽致！

无需等待！加入《破天一剑》的剑仙之旅，选择令你心动的角色在神奇的世界中展开浪漫情怀！



3D图形加速卡



功力深厚
方可稳操胜局

启亨



GEFORCE4 Mx440 GPU
64MB DDR高速显存
高品质S端子TV输出功能
高品质可擦写BIOS
可同时输出CRT、TV2组画面



GEFORCE2 Mx400 GPU
64MB DDR高速显存
内建第二代T&L引擎
高品质可擦写BIOS
硬件全屏反锯齿功能



GEFORCE2 Mx200 GPU
64MB Sd高速动态显存
内建第二代T&L引擎
高品质可擦写BIOS
硬件全屏反锯齿功能

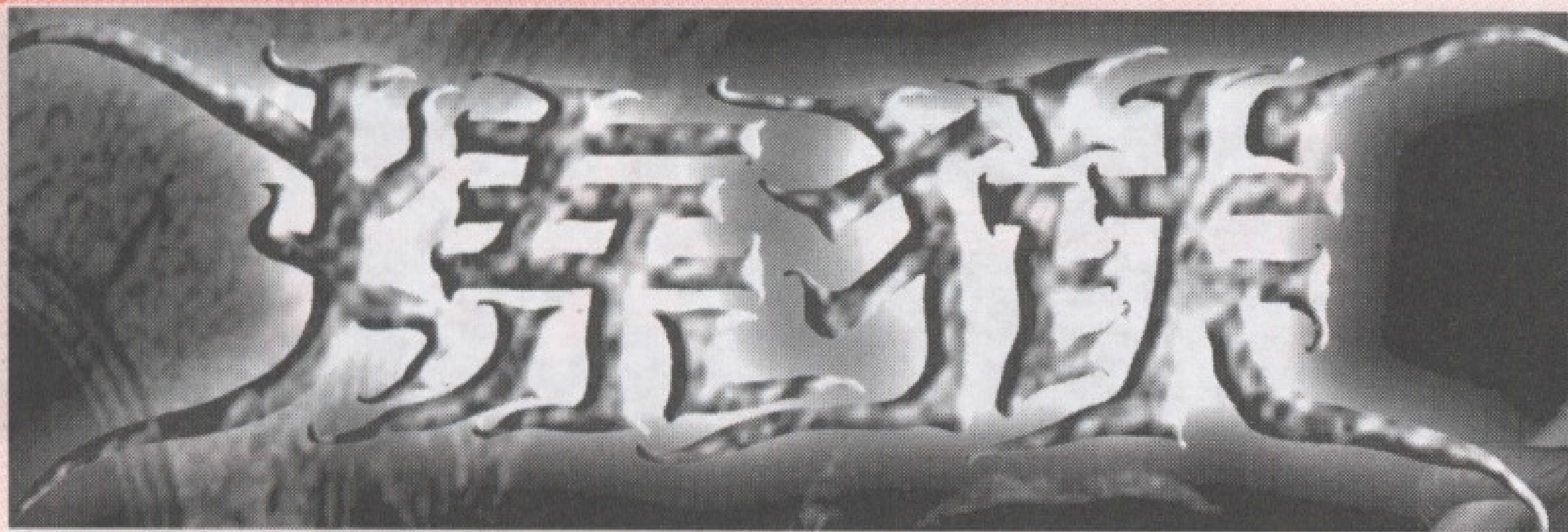
魔虎克之五大独门绝技

- 第二代智能硬件侦测保护功能
- 独家SUPER FAST功能
- 独家ONE TOUCH GO!功能
- 针对多媒体指令及工程绘图指令专门优化
- 独家显卡强化公用程序



启亨股份有限公司

大陆分公司：深圳市启亨科技资讯实业有限公司
客户服务电话：0755-83676319　0755-83676419
客户服务信箱：info@mail.triplex.com.tw
产品真伪查询：8008106046　010-62011955
公司网站：www.triplex.net.cn
Www.triplex.com.tw

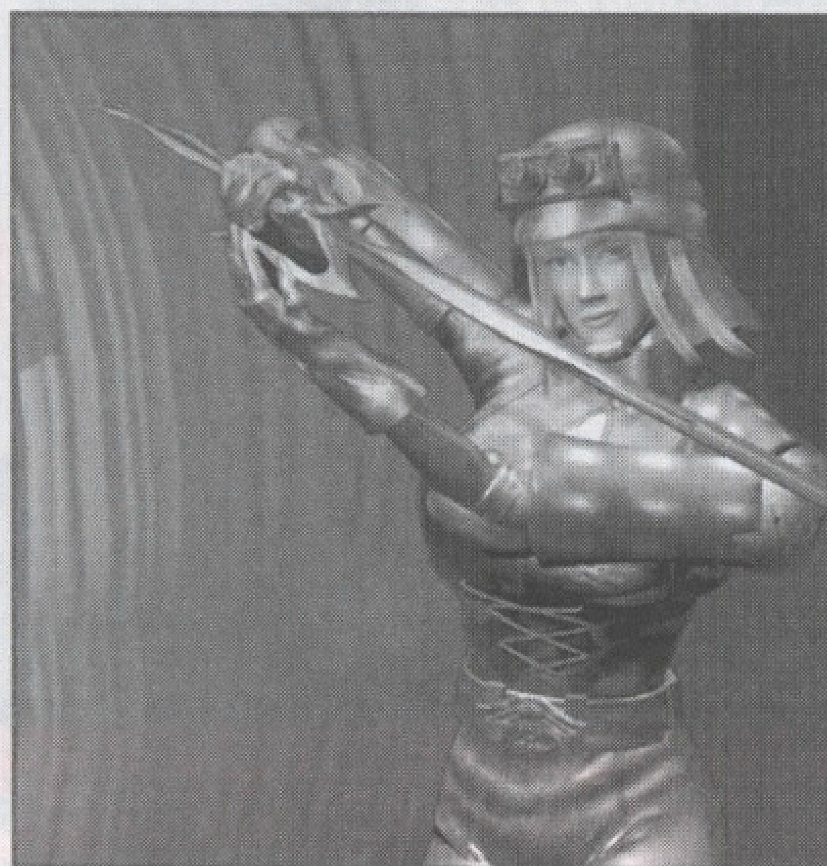


制作公司：韩国Metro Tech公司
产品类型：角色扮演网络游戏
上市日期：2002年12月下旬
参考价格：0.4-0.5元/小时
咨询电话：021-50540995

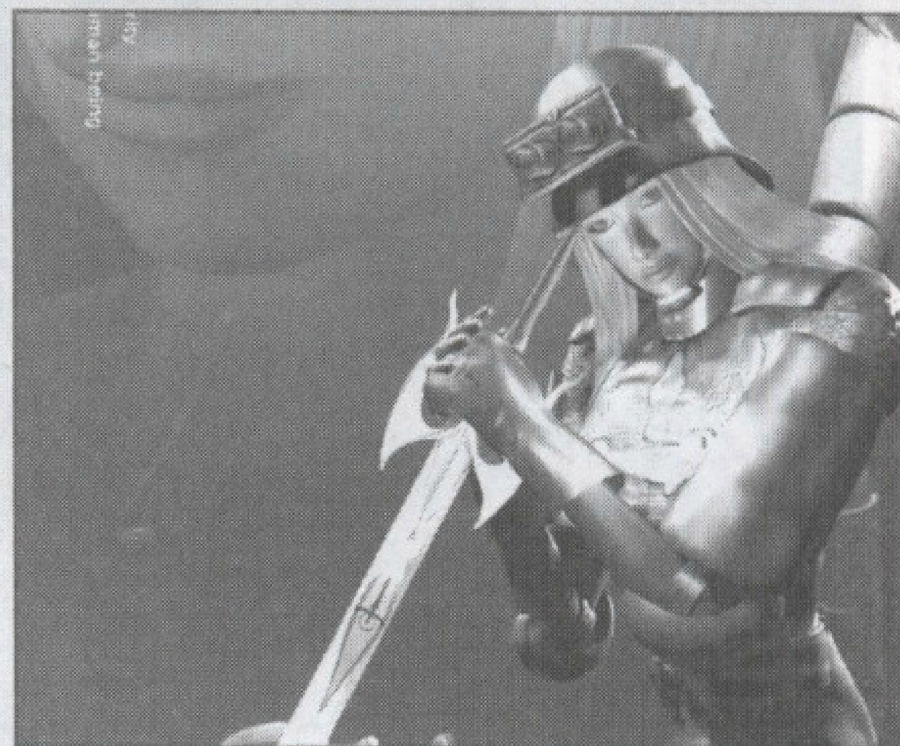
从《万王之王》的一支独秀到琳琅满目、数量剧增，图形MUD游戏铺天盖地席卷华夏这一方水土算起来并没有多久，不过在短短的几年间，相信没人否认现在已成了新的主流。无数游戏弄潮儿畅游其中，乐此不疲，在给商家带来了丰厚利润回报的同时，也带动了被D版一直搅得心力交瘁的他们前所未有的热情投入。于是我们看到了越来越多的相关作品此起彼伏。只是选择多了，玩家的口味自然就高了，一款新出作品要想脱颖而出，实在不是件简单的事情，《炼狱》凭借什么来参与这场群雄争霸的“战斗”呢？

故事架构：

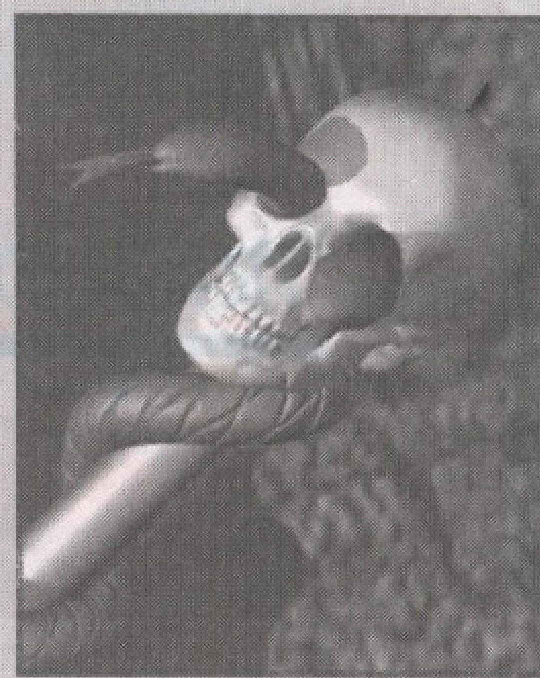
埃塞罗尼亚共和国利用与西欧接近的地理优势和美丽的风景，再加上自己东正教风格的漂亮建筑物等建筑文化，一直以来都被人们称之为观光圣地，而整个国家很大部分的财政收入也都依靠旅游这个项目来支撑。但令人意想不到的惨剧竟然就发生在这片美丽的大陆之中。传说在吸血鬼一族的圣物里面，有13块“血之圣书”，其中每块都记载着强大的魔力和吸血鬼的戒律，而且只要全部聚集，就会产生不可思议的力量，带给吸血鬼们阳光下也可生存的魔法和永生的秘密。虽然分散在各个地区的吸血鬼12长老分别收藏有其中之一，但最后的第13块圣书——亚当，一直是了无音讯。不过不知道怎么回事，吸血鬼们终于探明了这块最后的圣书就是隐匿在埃塞罗尼亚首都爱多尼亚的北部海里亚地区，也就是吸血鬼们最初的发源地——黑色伊甸园。于是，全世界的吸血鬼从四面八方赶赴这个令他们充满希望的所在，并且包括从来没有同时集合在一起的12长老也不例外。而最恐怖的是，藉由“血之圣书”的神奇力量，汇合在埃塞罗尼亚的吸血鬼们竟然不再畏惧天敌——阳光的照射，可大摇大摆地在青天白日之中肆意徜徉，继而开始任意屠戮当地住民，海里亚地区就此成为人间炼狱。而闻讯征讨的埃塞罗尼亚政府军在强大的吸血鬼面前，显得是那么弱小，不但白白牺牲了无数生命，甚至还被对方吸血增添了不少新的吸血鬼群体。于是作为吸血鬼特种处理部队E.V.E，在接收到这番情报之后，受欧盟教皇的指派，义无返顾地踏上了这场拯救海里亚地区居民的生死之旅，而你，就是被给予厚望的其中一员。







游戏的开始，是以被称之为Slayer的玩家作为吸血鬼特种处理部队E.V.E中的成员，接受野战司令部的紧急命令，开赴危险重重的海里亚地区展开，也就是说，和传统网络游戏不一样，最初你并没有选择种族的权利。不过在接下来的历程中，早就想投身吸血鬼阵营的玩家则可故意被吸血鬼吸血，此时在状态栏上自己的HP条就会开始产生斑点，这就是在提醒你，正在“吸血鬼演化”中，如果后悔的话，赶紧治疗依然可恢复自己Slayer的身份，当然，既然都进来《炼狱》的世界了，不尝试一下怎么也没劲吧。那么不用理睬，大概12个小时之后，你就可以一尝夙愿，成为吸血鬼家族的新成员。作为吸血鬼来说，好处可是不少，首先你将拥有超越Slayer的强健体魄和强大的杀伤力，可以说比起Slayer而言，吸血鬼的初期更容易上手。这是游戏的特别照顾，要知道高达Slayer2倍的能力值和吸血后自动恢复HP可是相当令人动心的设定，这也就是为什么Slayer们一开始连消灭几个怪物都十分艰难，而吸血鬼却可连续挑战这些家伙的原因。另外，吸血鬼们按等级来分可修炼基本（INNATE）、毒（POISON）、酸（ACID）、诅咒（CURSE）、血（BLOOD）等系列的27种魔法。不过要注意的是在战斗过程中，可别像Slayer那般直接把对手干掉，否则你将只能得到全体经验值的30%，正确做法是在对手的HP降到30%以下时，先使用吸血技巧，如此可得到70%的经验，接下来消灭对手后，余下30%自然也就到手了。说起来虽然麻烦，不过也合乎吸血鬼本质。



喜讯 购买任意一款万众软件，即成为免费会员，享受万众软件俱乐部会员优惠待遇！
详情请访问：WWW.WZCLUB.COM

万众 合力 骏网 软件分销组织策划发行

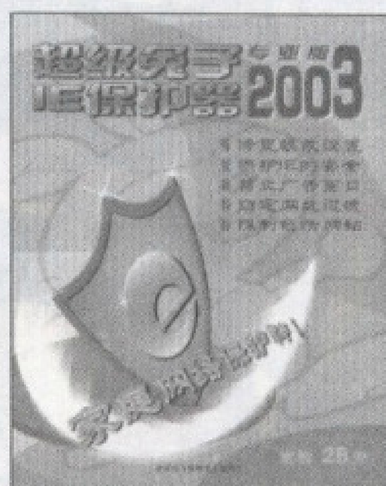
超级兔子IE保护器2003专业版

不断创新的超级兔子给你带来源源不断的实用新功能

- 清除恶意网页修改的内容
- 保护IE 不再被恶性网页修改
- 禁止IE 弹出广告窗口
- 禁止浏览色情网页

超级兔子IE保护器专业版，具备清除恶意网页的内容、保护IE不再被修改、禁止弹出广告窗口。禁止浏览色情网页等全部的功能。

同时赠送超级兔子"魔法设置"试用版、超级兔子系统救援等软件。



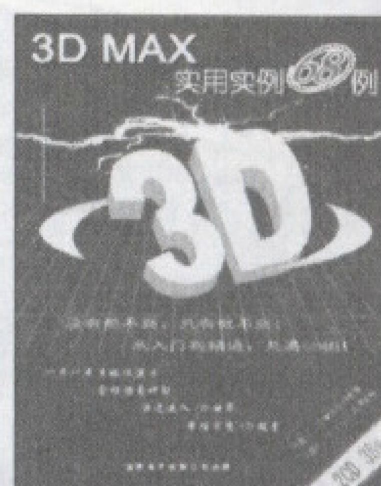
1CD 28元

3D MAX 实用实例68例

没有想不到，只有做不到！从入门到精通，只需68 例

A 盘：完全多媒体实例教学
B 盘：最新最全配套资源

- 基础建模
- 复制建模
- 放样建模
- 合成建模
- 其他建模
- 材质贴图
- 环境效果
- mental ray
- 动画制作
- 3DMAX插件大全
- 精品贴图
- 背景图片
- 人物素材
- 线架与渲染
- 材质与陪景
- 精美效果图



2CD 38元

魔域局域网

实战视频录象，详尽演示局域网的组建和维护过程，大量局域网实用工具，完全满足你的建网要求

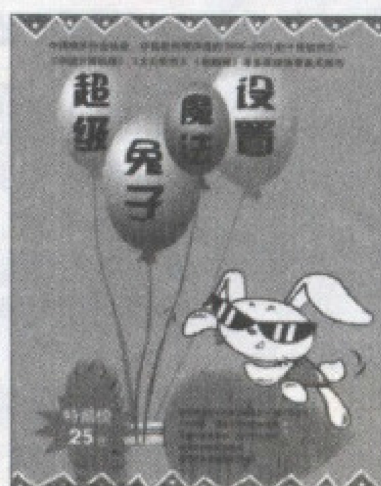


- 轻松组建家庭局域网
- 快速组建宿舍局域网
- 互联网吧全攻略
- 当仁不让组建办公局域网

2CD 38元

超级兔子魔法设置

不断创新的超级兔子给你带来源源不断的实用新功能



- 超级兔子注册表优化
- 超级兔子终极加速
- 超级兔子修理专家
- 超级兔子IE保护器

整合超级IE保护器，全面修复并保护被恶意网站修改的各项IE设置，还可以屏蔽网站弹出的广告窗口。20大类若干功能，覆盖Windows系统的方方面面，令你随心所欲、玩转Windows!

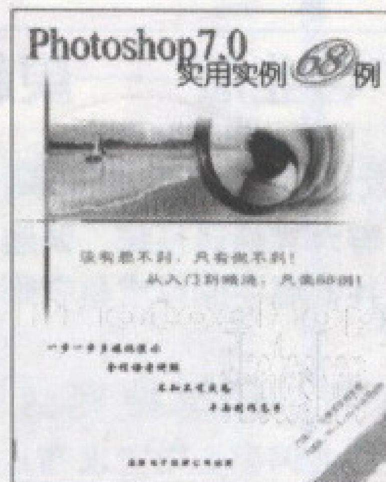
1CD 25元

Photoshop7.0 实用实例68例

没有想不到，只有做不到！从入门到精通，只需68 例

A 盘：完全多媒体实例教学
B 盘：最新最全配套资源

- 新增功能讲解
- 文字特效实例
- 图形特效实例
- KPT7滤镜实
- 综合特效实例
- 滤镜大全
- 滤镜插件
- 精美笔刷
- 橡皮图章
- 图形字体
- 艺术字体
- 创意图库
- Action资源



2CD 38元

排忧解难

最新电脑常见故障手动排除DIY

- Windows安装技巧完全暴光
- 开机提速优化指南
- 解决不能关机问题的21 招
- 轻松处理千奇百怪的系统问题
- 高手之路，网络起步
- 注册表修改技巧大阅兵
- 斩断伸向你的"毒"手
- 彻底化解"恶意网页"的进攻
- 做个万无一失的QQ 高手
- 收发邮件的高级技巧



2CD 38元

万众分销 必属精品

诚邀全国软件开发商、软件开发小组加盟　诚征全国各地经销商、代理商



万众软件俱乐部

电　话：010-62510224（24小时）
汇款地址：北京双榆树101信箱
网　址：www.wzclub.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335
联系人：罗雪松
邮　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）

更权威的有声双解海量词典
更权威的中日英多专业翻译家

- 新增 49 部权威辞书(全国名词委审定公布)
- 横跨 512 行业，总计 174000 个例句。
- 翻译中、英、日、韩、俄、德、法 7 国语言!

(企业版)

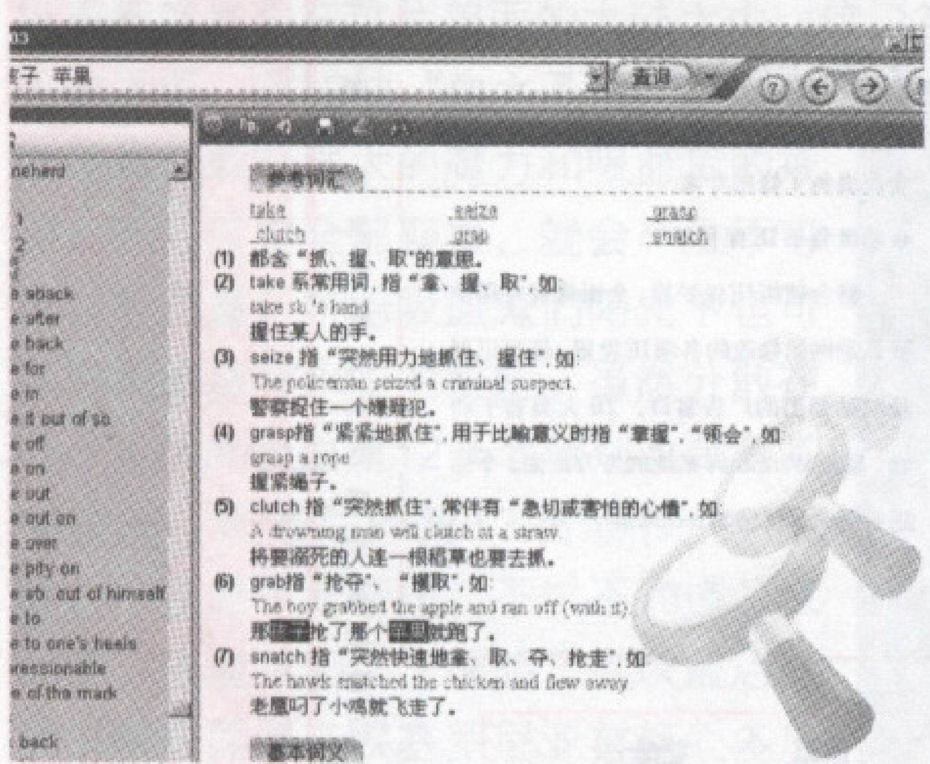
隆重上市，欢迎选购!
咨询电话：010-82643222
登陆：www.kingsoft.net
获取更多精彩活动信息

50元 装备强大检索引擎的知识宝库

50元 更权威的中日英多专业翻译家

50元 更权威的有声双解海量词典

《金山词霸 2003》专业版——更权威的有声双解海量词典



除了上述的新功能之外，词霸还有多达 100 多处的改进，包括英语学习、订制光标词库等更体贴的操作方式；方便您获取更多权威的翻译结果。

更权威:新增 49 部权威辞书 *NEW*

新增全国科学技术名词审定委员会（简称名词委）审定发布的所有科技词书，有生物、化学、天文学等专业，共计 49 部，印刷版总价值 19250 元。

包含《美国传统辞典》、《现代英汉综合大辞典》等 12 部权威词典，新增等生物、化学、物理、细胞学、土壤学、昆虫学、煤炭科技、天文、心理等专业，专业词库达到 123 个。

更易用:新增全文检索功能 *NEW*

全文检索：功能可飞速检索金山词霸超过 2 亿汉字的浩如烟海的内容，可以轻松检索单词的例句，可以并列输入单词进行检索。

模糊查找：只要记得大概的发音，也能搜索到你想要找的单词。

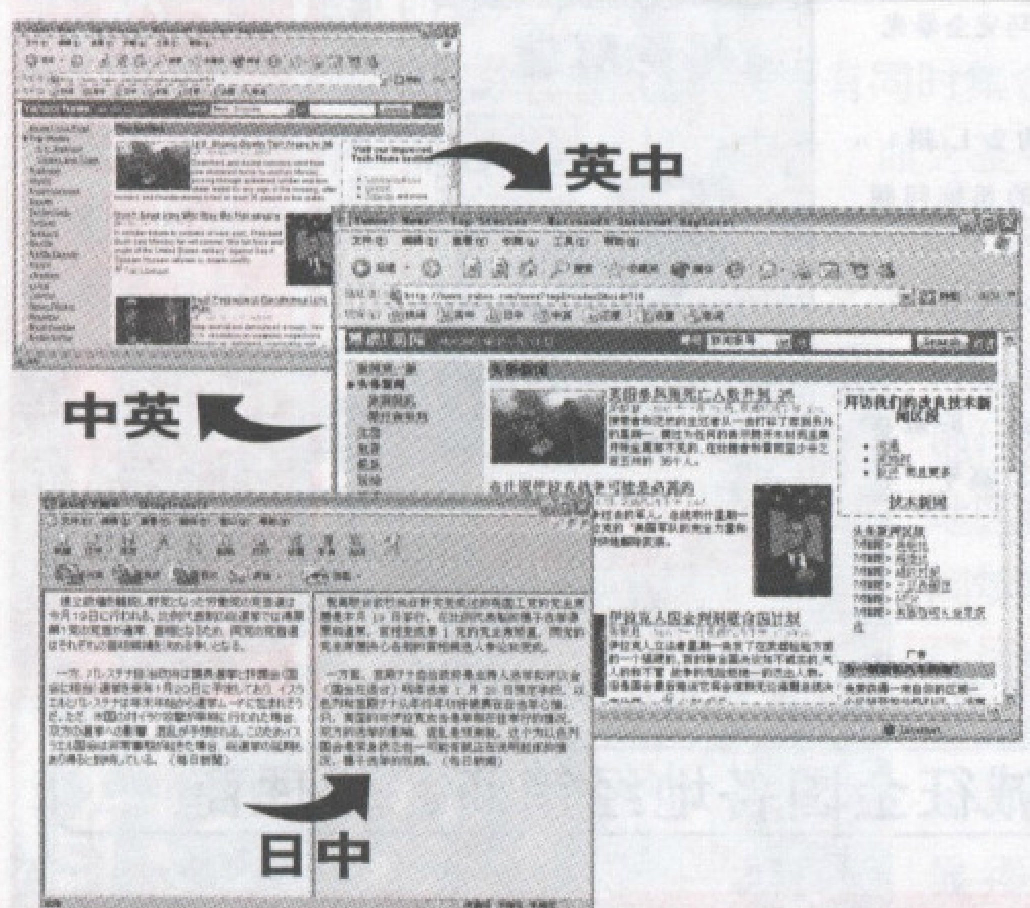
浏览器查词：采用 DIC 技术，可直接在 IE 地址栏中输入单词进行查词。

更专业:有声双解海量内容

采用国际一流的 TTS 语音技术，纯正美音，可以轻松流畅地朗读整句、整段乃至整篇文章，对纠正发音很有帮助。

每个单词配有音标、辞源、解释、词组、例句、词性变化等内容，解释详尽，还支持英文单词的模糊查询。

《金山快译 2003》专业版——更权威的中日英多专业翻译家



翻译引擎全面升级，翻译质量更高 *NEW*

拥有中英、英中、日中等六套翻译系统，快速完成全文翻译。结合人工智能，自动辨别语尾变化和假名汉字，绝非其他逐字翻译或单字翻译软件可比。

新增 49 部权威辞书，翻译更专业 *NEW*

新增 49 部权威辞书(全国名词委会审定发布)。实现了针对医学、法律、财经、工商管理、商业等 80 个专业的英汉、汉英翻译特别优化。

汉化包全面更新，总计 1200 个 *NEW*

针对 ACDSee 5.0 ,winamp3 等 200 多个最新英文软件深度汉化，即刻拥有永久中文版。汉化包总数超过 1000 个。

网页翻译更加快速准确 *NEW*

即时翻译英文日文网站，翻译后版式不变，提供智能型词性判断，可以根据翻译的前后文给予适当的解释。

合作伙伴：新浪网、脑轻松　　现在买金山毒霸 免费更新下一版　　请到卓越网 JOYO.com 订购

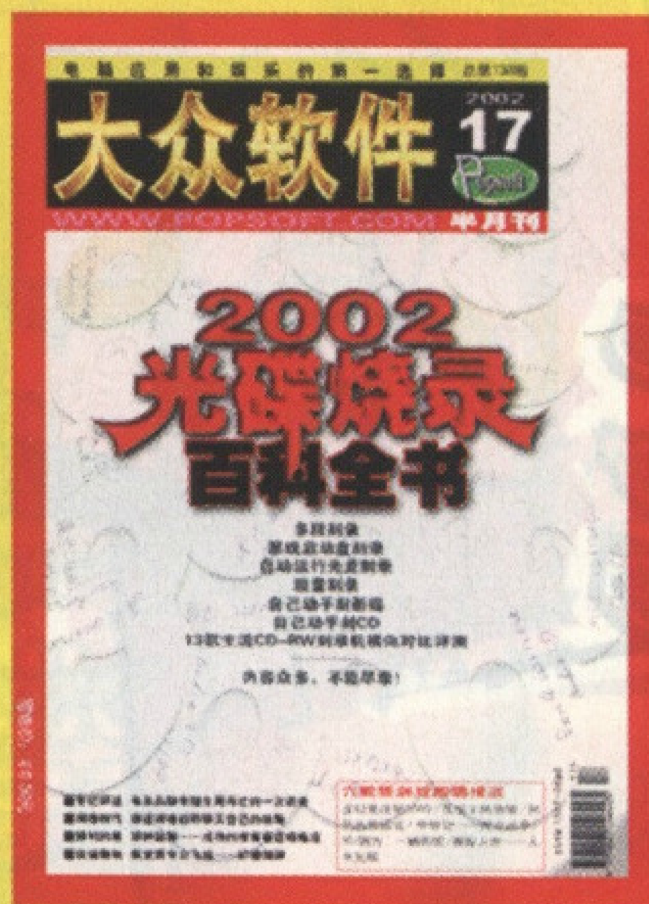
地址：北京市 9636 信箱 -6A4(100086) 网址：www.kingsoft.net 传真：010-62638287 客户服务热线：010-86243222 免费热线：800-810-5770

技术支持联系方式 support@kingsoft.net 经销商订货热线：010-62638312 总机：010-62524868 OEM热线：分机753 OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net

集团购买热线：分机 186 数据恢复服务分机：619 俱乐部联系方式：club@kingsoft.net 俱乐部热线：010-86243222 欢迎邮购 邮资 5 元

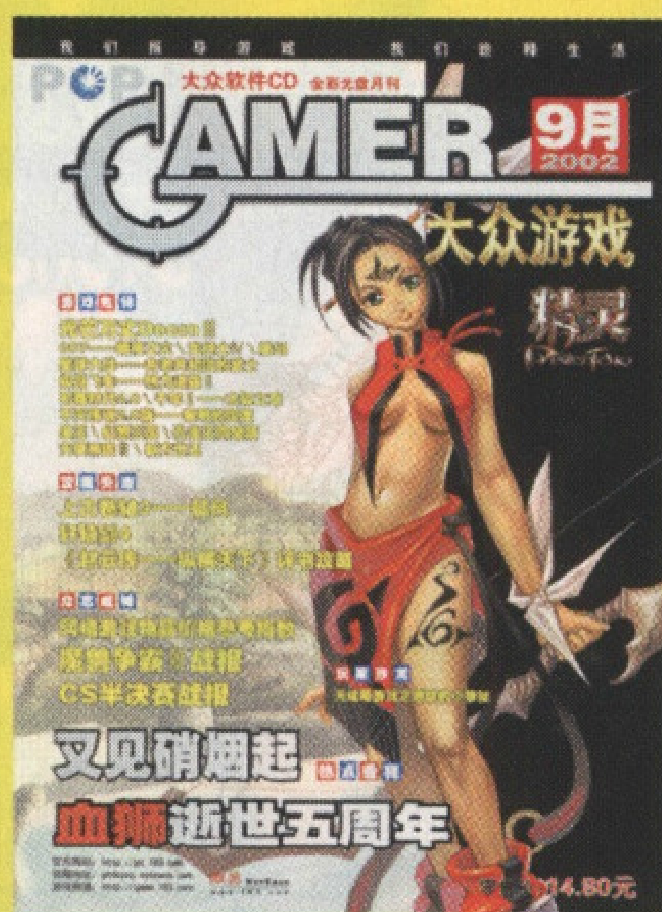
KINGSOFT 金山软件股份公司

期刊方阵



大众软件 Popsoft
WWW.POPSOFT.COM.CN
邮发代号：82-726

权威电脑普及杂志，电脑应用和娱乐的第一选择。
半月刊，彩色200页，6.8元/期，
年价：163.2元



大众游戏
邮发代号：82-727

我们报道游戏，我们诠释生活，提供中国权威游戏资讯。
月刊，全彩大16开附赠光盘，240页，
15.8元/期，年价：189.6元



大众硬件
邮发代号：2-952

实用的电脑硬件杂志，电脑购买与应用的第一选择。
月刊，彩色160页，7.8元/期，
年价：93.6元

方便——因我所需

上门订阅：想看杂志？懒的出门？如果您在北京、上海、广州地区那就拨个电话吧——185邮局订阅热线，坐享免费的上门服务。
邮局订阅：找到邮局、记住邮发刊号，您想要的杂志都会有。
网上订阅：I购物网上商城：www.igo5.com,或者登陆我们的www.popsoft.com.cn 跟我们直接联系吧！
晶合读者俱乐部：您还可以直接与我们新成立读者俱乐部联系，热线电话：（010）88135693，连环特惠滚滚来！
特别提示：从邮局、网上订阅或者任何其他渠道订阅的读者，都可以将有效凭证或其复印件寄到读者俱乐部,传真或Email也可以，立刻成为读者俱乐部的成员，享受下面所有特惠，不要放弃哦！

大众晶合精品期刊方阵，邮购更优惠，邮购热线：(010)88135693。

NAGE

青春
无规无惧

开发商：eSofnet
www.esofnet.com
韩国eSofnet公司
http://www.esofnet.com

运营商：清华同方
TSINGHUA TONGFANG
教育资讯本部
http://www.edu-inf.com

N-age“引爆青春”

之完美计划诞生喽！

行动1 N-age世界有你才完美

N-age游戏内部测试如火如荼，期待你的加盟。

行动2 “我想有个中文名”

N-age中文名称有奖征集活动也在进行中，赶快来参加，记得还有奖品拿哦！

欲知详情请浏览官方网站www.nage.com.cn






JoyPark

12月19日『轩辕剑网络版』免费公开测试！



JoyPark
网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
ENIX WEBSTAR NETWORK TECH(BEIJING)CO.,LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦8层
TEL:(010)82685479 FAX:(010)82685486 http://www.joypark.com.cn

JoyCard 一卡通用 欢乐全球
网络游戏

轩辕剑 online 网络版

三界同天——多种族、多职业，组合结果耐人寻味。
人际链网——遵循古礼建立『人际链』，锻炼同仇敌忾的合击技。
荣誉危机——独挑天下的荣耀PK系统。
轩辕血脉——符鬼、炼妖与梦境
奇幻魍魉——传承最深远的东方神话。
轻灵优美——古典的山水与天籁的妙音。

轩辕剑网络版游戏客户端网际同盟下载站：
新浪网游戏频道：http://game.sina.com.cn
中华网游戏频道：http://game.china.com
天使在线游戏资讯网：http://down.sa20.com
易游网：http://www.eulu.com
华游网：http://www.navaca.com/
游戏之王：http://www.gameking.com.cn/
网联游戏：http://www.vssite.com/
硅谷动力：http://www.enet.com.cn/
GAMESPOT：http://www.gamespot.net.cn/
网易游戏频道：http://game.163.com/
天极网游戏频道：http://game.yesky.com/
英雄时代游戏网：http://www.19988.com/
乐多多网络游戏网：http://www.ledodo.com/
21CN游戏频道：http://game.21cn.com
猎游网：http://www.game2net.com

敬请关注网星游戏乐园：www.joypark.com.cn
轩辕剑官方主页：sw.jocnypark.com.cn

DOMO 软星科技 JoyCard 一卡通用 欢乐全球 网络游戏 晶合
总经销：北京晶合时代软件技术有限公司
经销热线：010-82634096/97
FAX：010-82634086 http://www.jhpop.com

怪獸總動員

pet520.com

昱泉国际

昱泉国际神秘游戏即将上市!



超强特炫变身系统:

飞行、潜水.....300只怪兽上场秀个够!

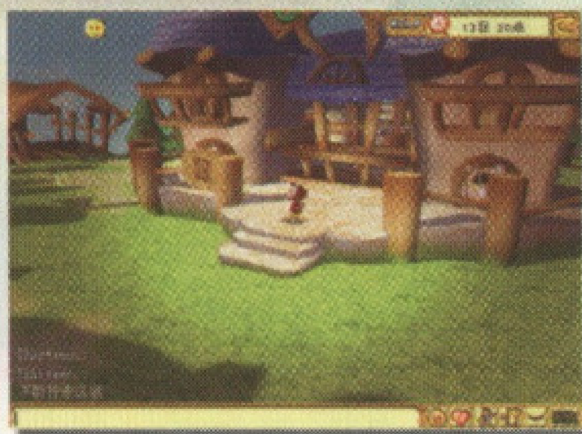
战斗新概念:

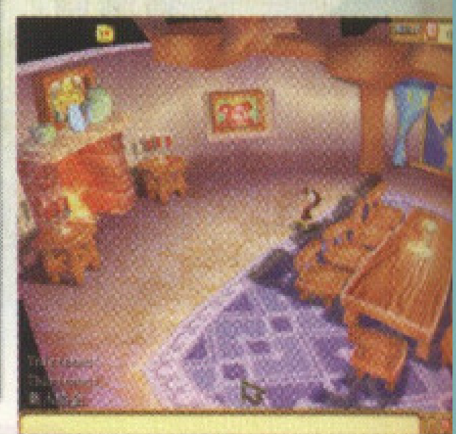
宠物支援、前后排战术...战斗意外惊喜连

人物三态互动系统:

心情、动作、表情.....喜怒哀乐一览无遗!



昱泉游戏网 http://www.ISGAME.com.cn

故事剧情模式



任务竞赛模式



www.SS1.com.cn









●独特技能属性的调配乐趣！ ●收集不尽的绝世神兵利器！

●着重团队合作的任务进行！ ●更加畅快淋漓的魄力绝技！









流星蝴蝶剑.net

www.MBS.com.cn

两岸三地五十万赛事总奖金开战在即

《流星蝴蝶剑.net》誓言引领电子竞技新纪元！



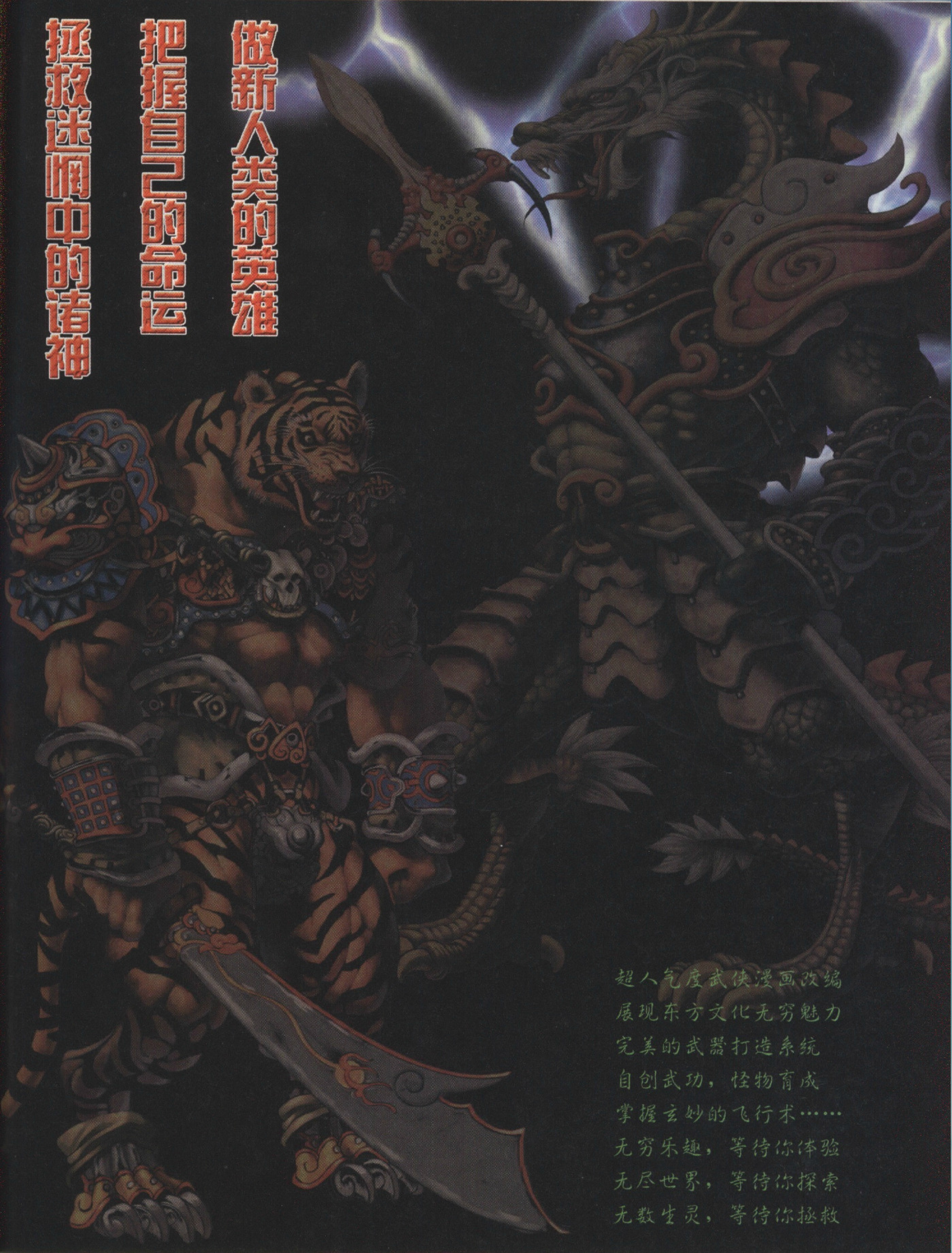
破天一剑



http://pcik.catv.net

中广网
WWW.CATV.NET

MAGICS
http://www.magics.co.kr



中广亚广播信息网络有限公司
CHINA INFORMATION BROADCAST NETWORK CO.,LTD

地址：北京广安门内大街338号中经信国际大厦712
电话：(8610) 63574027/28/29/30
传真：(8610) 63574031　　邮编：100053
邮箱：GAMES@CIBN.COM

暗流

中国盗版浮生录



■本刊记者 Littlewing

2002年10月25日，中国版权保护中心反盗版协会正式成立，标志着中国打击盗版行动翻开了新的篇章。从1998年到现在，全国各省市已经有20多个反盗版联盟依托于当地的版权局共同开展打击盗版工作。刚刚成立的反盗版协会不同于工商局和法院，它属于著作权所有者自发的民间组织，没有执法权力。它的作用是协调组织全国信息，并且把举报信息传达给当地的反盗版联盟，进行调查取证、代理诉讼案件等。作为一个国家没有投入的非盈利性组织，目前反盗版协会只是靠企业的赞助支持运转，而他们将要面对的，是盗版产业这个根深蒂固的庞然大物。

"前有微软，后有盗版。" 金山公司总裁雷军在谈到中国软件产业面对的两座大山时留下了这样一句话，而这"两座大山"之一的比尔·盖茨说起盗版也是义愤填膺——**"让他们偷，等他们上了瘾就收拾他们！"** 看似底气十足的比尔也难以掩饰语气中的无奈和恨意。"盗版"这台让软件厂商们谈虎色变的庞大机器究竟是怎样的一群人在推动呢？请随记者一起走入这股在软件市场下涌动的暗流，看看这些混在IT业最底层的人。

在夹缝中生存的零售商

说起盗版，与我们接触最多的莫过于兜售盗版光盘的零售者。无论是在电子市场占据一席之地的摊主，还是流窜于各大IT公司媒体的推销员，甚至是抱着小孩在街头叫卖的农村妇女，这个数目最为庞大的零售团体构成了盗版金字塔的根基。当人们甘冒风险去从事违法行业时，通常都是因为这个行业有着合法手段无法获取的暴利，那么这些零售者到底能从盗版中获得多少利润呢？

记者最初在北京京西的一个电子市场里遇见小何（文中提到的姓名均为化名）时，他正在煞费唇舌地向一个顾客推销《重返德军总部》，头头是道的讲解让记者对他颇感好奇。随着记者与他打交道的次数不断增多，记者与小何之间的话也渐渐多了起来。



在电子市场门口招揽生意的盗版光盘零售商。

小何卖盗版已经两年多了，与在市场里卖光盘的外地人不同，生在北京的他本身也是个疯狂的游戏玩家。实话说小何对游戏的了解恐怕比某些游戏公司所谓专业人士还要深得多，正是这一优势让他在进货时总能选择一些易于脱手的游戏，也留住了一大批固定客户。与那些分不清《暗黑破坏神》和《星际争霸》的外地人相比，他还算是意气风发的一类，但他脸上那与年龄不符的沧桑让记者感觉他过得也并不如意。盗版市场的竞争非常激烈，在这个电子市场里有几十家做盗版营生的，为了争取到顾客小何可谓绞尽脑汁。除了坏盘烂盘可以退换，小何还可以接受订货。"做生意么，售后服务最重要，"他曾信誓旦旦地告诉记者，"只要是国内能找到的游戏，我这儿全有。"记者很想看看他到底有多大的神通，于是就试着在他那里订了《哈利·波特与密室》、NBA Live 2003、《职业摔跤大赛》、Doom Ⅲ demo等几款最新的游戏，等两天后记者来取货时，除了Doom Ⅲ demo由于市面上没有盗版，是他自己刻录的光碟之外，其他都是可以运行的完整版。"你究竟是怎么在这么短时间内搞到的？"听到记者的询问小何脸上绽放出一丝得意的微笑，"我和北京很多盗版商都有联系，我们经常在一起互通有无，另外我家有宽带和刻录机，实在找不到就从网上下载，很多内部FTP站长都是我的朋友。"



国内到底有多少家电子市场里有盗版光盘销售？没人知道答案。

当谈到收入时，小何无奈地告诉记者，自己在这个市场里算是卖得不错的，运气好了一天能卖几十张盘，按照每张盘的进货价3元售价5元来算，一张也能挣到2元，一天就是100多元，但绝大部分时候每天只有60多元的收入。除去每个月1000多元的摊位费，剩下的也就1400～1500元的样子。但卖盗版没有休息日，周六周日正是生意最好的时候，白天要一直在摊上盯着，晚上绝大部分时间都用来刻盘，基本没有闲下来的时候。他的信誉好，所以有些老顾客总是到他这里买盘或直接跟他预订，倒也能一直维持。而市场里卖盘的大部分人都是不甘于过面朝黄土背朝天的日子而从外地来京打工的农民，他们进的盘良莠不齐，日子恐怕会更难过。

在我和小何攀谈时，陆陆续续来了几个顾客，我发现无论顾客要什么盘，他都会一口应承下来，然后在市场里转来转去，不一会儿就把盘拿到了顾客手上。在这个市场，每个盗版商之间都保持着微妙的关系，他们既是竞争者，又是合作伙伴。如同冬天挤在一个树洞里取暖的刺猬，随时保持着恰当距离。通常一户没有顾客想要的盘，也绝对不会把顾客介绍到其他地方，而是自己去别的盗版商那里借，然后下次上货时再一并清算。而某一家得知了最新的信息，也绝对不会透露给其他



电子市场门口悬挂的条幅。

商户。我就曾看到小何在一下午卖出了4、5套《哈利·波特》，当其他商户拿着其他盗版光盘厂生产的《哈利·波特》来这里询问时，他随口敷衍两句“只是封面不同而已”，可他告诉顾客的却是：“整个市场只有我这家卖的是中文版，其他地方都是英文版。”为了争取到顾客，背地里使点坏实在是再平常不过的事。

“那你们在市场里明目张胆地卖盗版，市场方面就不管么？”“管？”小何不屑地笑笑，“他们就靠我们挣钱呢。现在谁买电脑不去中关村？电子市场开到这种偏僻地方能靠卖硬件赚钱么？否则我们市场早垮了。”市场的负责人会定期召集全体盗版商开会，传达指示。前一段16大召开，对盗版的打击日渐严厉，人人被抄得心惊肉跳，还是市场方面给他们吃了定心丸。小何指了指市场内一片虚假的繁荣景象和自己琳琅满目的货架，就在前几天，市场方面指示他们每个人花钱把货架用正版的软件和游戏布置起来，把盗版转移到幕后。小何的货架上除了一些过时的MP3和应用软件，倒也颇有几套《魔兽争霸Ⅲ》豪华版之类的正版游戏撑门面，看上去也像个遵纪守法的所在。“别看了，”小何捅捅我，“那些盒子里面都是空的。”

这时两个身穿制服的市场保安走过来对小何说：“嘿，别卖了，说你呢。”记者有些诧异地问小何：“你不是说市场不管么？”“你是说保安？”小何一边不紧不慢地把光盘藏到周围店家的硬件包装盒里，一边告诉记者：“他们是在提醒我们查抄的人来了。”果然，整个市场刹那间风平浪静，盗版盘泡沫般消失在空气中。等过了风头，市场又恢复了原来的景象。

记者走出电子市场已是傍晚时分，市场门口悬挂的“严厉打击杜绝黄色光盘和盗版光盘”的巨大红色条幅在风中飘舞，与门口四处拉客争取在关门前几分钟能多卖出几张盘的盗版商形成巨大的反差。如果不是上有政策，下有对策，如何能成就这京城第三大盗版市场？盗版又如何能在全国各地屡禁不止？不过比起那些出没在街头巷尾，工商执法人员一出现就抱着不知是自己还是别人的孩子以百米冲刺速度四散奔逃的兜售盗版光盘的农村妇女来说，他们还算是幸运的，最起码他们不用把几公斤重的盗版盘塞在孩子的襁褓里。

盗版光盘的产销一体化

那么这些盗版光盘到底是怎样制作的呢？目前亚洲是全球盗版活动最为猖獗的地区之一，出现在我国的盗版光盘就有一部分是在境外生产的，但大多数还是来源于广州、浙江、福建等地的盗版光盘厂，由于光盘生产线只能从国外走私，这些沿海地区自然具有得天独厚的优势。一套价值20余万元的压盘设备每小时压盘量在8000张左右，塑料盘片的成本根据质量从0.5到1元不等，然后用1.5元左右的价格发给各省给他们下订单的批发商。不过这些盗版生产者也并非对游戏一窍不通，热门游戏的价格往往比一般游戏高。在《暗黑破坏神Ⅱ》刚刚推出时，单盘批发价高达3元，今年的《魔兽争霸Ⅲ》批发价也达到了2.5元，不知Blizzard得知这个消息会作何感想。光盘压好之后装在麻袋里，然后以托运方式流往全国各地。由于大部分盗版光盘厂星罗棋布在沿海地区的农村，隐蔽性强，难于治理，在前几年里压制盘一直占据着盗版光盘的主流地位。

近两年，国家对非法出版物的打击力度逐渐加大，纵使盗版生产者外有望风，内有密道，也难逃公安干警的法眼。即使生产者逃逸，一套数十万元的光盘生产设备被查抄，对小型盗版制作商来说也是不小的打击。盗版光盘的生产开始转向分散化、小规模发展，也就是零售商们感叹的“刻盘多，压盘少”，各地区的批发商们开始“生产销售两手抓”。记者通过多方查找联系到一位在成都做盗版营生的批发商，他告诉记



盗版光盘零售商正在查看小工送来的光盘。

者，在刻盘生产中最常用的就是1拖16“光盘塔”式刻录机，价格仅在万元上下，一个有2～3台“光盘塔”的小作坊，一晚上就能刻出5000张光盘。由于刻录设备体积小，噪音低，大多数生产者都把设备放在自己家中，具有比以往更强的隐蔽性，加之成本低廉，即使被查抄，花上个几万块就又能热火朝天地干起来。送货通常都是由手下的小工出面，每天早上把盗版光盘送到各个电脑城。为了降低风险，一般一个小工身上就带着1000张左右，手里拿着一张类似积分卡的东西，你从我这里拿了多少盘，就给你扣多少分，定期进行清算，一些有问题的盘或装错封套的，也在这时由小工带回去处理。这样即使遇到监察人员，也不过是损失千把张光盘，用不了几天就能把损失找回来。通常一个电脑市场上万张盘的交易就在早上十几分钟之内完成，小工们搬着满载盗版光盘的箱子东奔西走，场面蔚为壮观。

如果钱这么好赚，那不是人人都要来做盗版么？记者不由得有了这样的疑惑，但这位批发商随后告诉记者一些不为人知的内情。仅成都一处，据他所知就有20多家这样的作坊，而且这些作坊老板之间都有着类似行会的规矩，比如我这家做了某个游戏的光盘，其他地方就不能做同一个游戏，如果你们想卖，可以从我这里拿，会比给零售商的价格低得多，但是也要让我有些赚头。为此引发争执甚至动武的事件也时有发生，但归根到底速度是硬道理。“对待市场，要有长远眼光。”很难想象这句话就出自这么一个连初中都没毕业的盗版商之口，他告诉记者，目前最让他们头疼的是包装问题。由于给盗版光盘印刷包装是违法的，大多数印刷厂都不敢接这样的生意，偶有印刷厂敢做，也是要一次印刷的量很大才行。目前成都的刻录光盘包装主要来自重庆，而热门游戏的包装几乎在运往成都的路上就被盗版商们抢购一空。在激烈的竞争中，感觉迟钝就只有吃别人的残羹冷炙。像《仙剑奇侠传二》这样的大作，外包装早在两个月前就已经做好，只等游戏上市。前一段时间《仙剑奇侠传二》跳票的消息传出，比起那些翘首以盼的玩家，他们更像是热锅上的蚂蚁。但提前制作的不利之处在于有些游戏拿不到第一手资料，只好用以前的包装来加工，比如当前市场上广为流传的《无人永生2》就是把《无人永生》的封面加上一个“2”字制作而成。所以他现在每天都会在网上搜寻新游戏的信息，甚至国外的Gamespot、Avault等著名游戏站点都是他经常光顾的对象，如此“敬业”，委实令身为游戏工作者的记者汗颜。而关系到他们利益根本的，则是能不能在第一时间拿到高品质游戏的ISO文件，只有最新最好的游戏才能吸引玩家，这就要涉及到我们接下来要谈的——

盗版光盘背后的“鬼童”



小麦（化名）是一位颇具水准的游戏作者，在记者无意中谈及要撰写与盗版相关的文章时，他透露给记者他本人就是一个为盗版商服务的“鬼童”。记者问起“鬼童”这个词的来历，他解释大概就是因为从事这个行业的人年龄普遍较小，而且行动飘忽，从不抛头露面的原因吧。所谓“鬼童”，简单说就是在网上找到新的游戏，然后做成ISO文件卖给刻盘的盗版商的人。目前的盗版商并不是都像上文中提及的那样有商业头脑，他们中能上网的更是凤毛麟角，所以他们获取新游戏信息的方式非常少，“鬼童”的应时出现为他们彻底解决了这一问题。

“鬼童”大多数是大学在读生或刚刚上班希望籍此捞点外快的年轻人，他们利用学校或单位有宽带网的便利条件以及自身对游戏的了解，从国外站点下载游戏，然后再以大概每个游戏100元左右的价格卖给盗版商。记得在两年前，购买过盗版光盘的人都应该知道“藏经阁”的鼎鼎大

gamania

只有混乱冒险
你才知道什么叫做3D攻城战的震撼



混乱冒险游戏专用GASH点卡全国热卖中
经销点查询www.gamania.com.cn

网络技术支援：
北京游戏橘子数位科技有限公司
北京朝阳区建国路88号现代城B座15F 邮编:100022
游戏信息查询：
TEL: +86-10-8580-3699 FAX: +86-10-8580-3696
http://www.gamania.com.cn



名，短短一年时间，"藏经阁"经历了从白手起家到辉煌泛滥从无到有的发展历程，那时宽带网络还不普及，"藏经阁"凭借着较快的速度和"我们的游戏100%能运行"的承诺红遍大江南北，一时之间各种"盗版"的"藏经阁"都广为流传，甚至有玩家以收藏为目的购买"正版"的"藏经阁"用于研究，一套完整的"藏经阁"几能算是一部近代游戏发展史。但随着信息产业的极速发展，宽带网络给"藏经阁"带来了极大冲击，他们不再是最快最新，而比其它盘片更贵的进货价更让一些本小利微的盗版商望而却步。

而现在"鬼童"的出现让盗版光盘实现了"与世界同步，与国际接轨"。一个在国外站点出现的破解版游戏，在"鬼童"的帮助下3个小时之后就可以到达零售商手里，速度之快令人瞠目结舌。此外"鬼童"获取游戏的另一个主要来源是国内一家著名的游戏下载站点，能够进入他们内部FTP的都是VIP级盗版工作者。更有些致力于此的"鬼童"，把自己奉为经典的游戏做成各种合集，通常这种合集的价格要贵一些，但由于类似《光荣全集》、《Blizzard全集》为广大玩家喜闻乐见，总有卖出去的一天，盗版商们也很愿意接受。小麦就曾经制作过一款广为流传的FPS游戏最新版本合集，除了游戏的更新版本之外，更附加了他精心筛选的游戏地图和比赛录像，据他称这份光盘的拷贝在全国销量近百万张。当记者问到他能由此而获得多少收入时，小麦也无法给出一个准确的数字。他们中的大多人是学生，有时间了就干一把，学习忙了就不做，那种与盗版商保持长期合作关系的"鬼童"，一个月拿到两三千元没问题。

"难道你们不知道这种行为是违法的么？""知道，那又怎么样？"小麦毫不在意地回答，"如果要刨根问底，责任应该在那些破解游戏加密措施和研究那些破解程序的人身上。"

助纣为虐可有主动、被动之分？


生意火爆的盗版市场。


中国版权保护中心法律部主任、反盗版协会秘书长汤兆志律师正在接受本刊记者采访。

究其盗版根源，就要说到破解。由于国外市场制度相对健全，故游戏通常不会做到如《轩辕剑肆》如此严谨的加密程度。通常Crack文件就是免光盘文件，例如《极品飞车——热力追踪2》的破解版，正式版发售一小时后就被破解，随后就在一些FTP站上提供下载。部分破解者根本不图什么利益，只是为了追求一种"我就不信有我破不了的加密程序"的信念，在剥开正版游戏外衣让它赤裸裸地公布于众的过程中体验快感。国外的Ranor1911、国内的0day破解组织就是其中的佼佼者，还有一部分则是在利益驱动下与盗版商有联系的游戏公司内部人员，《暗黑破坏神Ⅱ》在上市前一周就有盗版面世，难道业余的破解者真有预知未来的能力？《暗黑破坏神Ⅱ》号称"一年也无法破解"的加密技术就这样成为一个笑话，也许破门而入有点困难，不过里面有人开门就又是另一回事了。

不知破解软件的开发者有没有想过，他们的作品会成为破解者手中的利刃，身为软件开发者，去开发助纣为虐的破解软件，本身就是对自己神圣使命的亵渎。现在，破解软件正以"虚拟光驱"、"刻录软件"之名，行"将盗版支持到底"之实。对此正版游戏和软件开发商绞尽脑汁，但一些非正常的加密手段往往会引发不良后果，记得江民公司曾在KV300里面加入了逻辑炸弹，若用户使用没有钥匙盘的盗版，安装程序会自动破坏使用者的文本，但一些钥匙盘丢失的正版用户也因此蒙受巨大损失；EA的"故意坏道识别"技术，在刻录时故意在没有数据的扇区留下一条坏道，供主程序识别，让盗版没法把坏道也做上去，但是后来欧洲的生产厂无法对坏道的位置进行准确定位，结果出现很多废品碟片——最终厂商只得老老实实地通过加密软件来实施加密。不妨看看目前主流的8种光盘加密软件：外壳保护技术、光盘狗技术、数据干扰系统、预录媒介内容保护技术、数字拷贝保护系统技术、录制媒介内容保护技术、内容拷贝管理技术和类比信号保护系统，它们都是依靠光盘介质来实现的，而现在小小的WinonCD、Clone CD都可以将一切光盘复制为ISO文件，这样所有的加密措施都毫无效果，加上DEAMON的最新版本已经能够顺利破解SafeDisc、LaserLock和SecuROM三种最新加密技术，这些软件的作者难道真的知道自己在干什么吗？在"这些软件能干什么"的问题上，没有必要去玩"是刀子杀人还是人杀人"的逻辑——水果刀被用来杀人，也许我们无法追究生产者的责任，但倘若将刀体做成长约20～30厘米，两

面开刃、三面都开血槽的三角锥刺，我们不知道，这样的东西除了杀人，还能做什么……

就此问题记者专门采访了中国版权保护中心法律部主任、反盗版协会秘书长汤兆志律师，汤律师告诉记者，破解这种行为从严格意义上来讲不能算是盗版，而只是一种侵权行为。我国著作权法第47条规定，通过各种手段对软件进行反技术规避，要承担民事责任或受到相应的行政处罚。但是破解是个很模糊的概念，如果一个人将一个软件的加密程序破解但只是出于爱好而并不外传，实际上他并没有对软件的著作权人造成损失，但把破解后的软件外传性质就不同了。要将破解这种行为固定下来非常困难，取证难度也比较大，而厂商维护自己权益也必须在不损害他人利益的前提下进行，就使得这种行为无法得到根除。

存在即合理?

大概在一年前的这个时候，中国足坛掀起反黑风暴，记者最记得某“主管部门”的官嘴在黑哨问题上这样回答：“如果将这些‘问题’裁判全面打倒，则中国联赛就会面临彻底崩盘的危险。”当时觉得这句话颇有点歪理邪说的味道。

而现在，从“如果盗版被全面打倒，则中国游戏业就会面临彻底崩盘的危险”这句话里面，记者似乎找不出十足的理由来否定。崩盘必是根基倒塌引起的，“问题”裁判与盗版便是维系这种秩序表面平衡的一股力量，虽然与“中流砥柱”这样的褒义词毫不相干，但是你不得不承认，盗版维系了很多不同种类人的利益，他们可以为盗版做任何事情，也许他们并不喜欢它，但是他们不会让这个维系“群体利益”的东西消失。

盗版在中国已经不再只是一两句话语便可定义的行为，它已经上升到了一个“高度”，与先前简单的非法复制、廉价碟片对比，它成为一种病态：硬件厂商不去抵制盗版，是因为如果你的产品无法读出盗版盘，那就意味着你生产出的是无法“兼容”的废物；以虚拟光驱、DEAMON为代表的“光盘工具”支持盗版，是因为这可以获得最庞大的软件用户——盗版使用者；FTP散播经过非法复制的程序，站长们通过这种行为来体验“侠盗”的快感；游戏玩家选择盗版，这是因为低廉的价格和甚至媲美某些正版厂商的售后服务……当不正常的事情变为正常之后，干正常的事情就会沦为疯狂。“我用盗版我自豪”与对正版使用者“有病啊”的“赞誉”便是这种病态的充分体现。

而与盗版关系最为密切的则是文中提到的盗版产业链中的每个环节，他们是这张网络的编织者，同时也身在网中央。记者希望能通过这篇文章把中国盗版人的生存状态真实地展示在大家面前，让大家知道你手中那张有着花花绿绿硬皮纸外壳的盗版光盘到底是出于何人之手。据说明年SONY将把PS和PS2两款主机带入中国市场，届时国外厂商的介入势必会加大打击盗版的力度，到那时这些以盗版为生的人还会不会有容身之地？所谓的“盗版产业”到底有没有彻底消失的一天？

任何事物都有其存在的理由，但存在的东西就一定合理么？ P





只有混乱冒险
你才能体会饲养宠物的乐趣




混乱冒险游戏专用GASH点卡全国热卖中
经销点查询www.gamania.com.cn



网络技术支援：
北京游戏橘子数位科技有限公司
北京朝阳区建国路88号现代城B座15F 邮编:100022
游戏信息查询：
TEL:+86-10-8580-3699 FAX:+86-10-8580-3698
http://www.gamania.com.cn



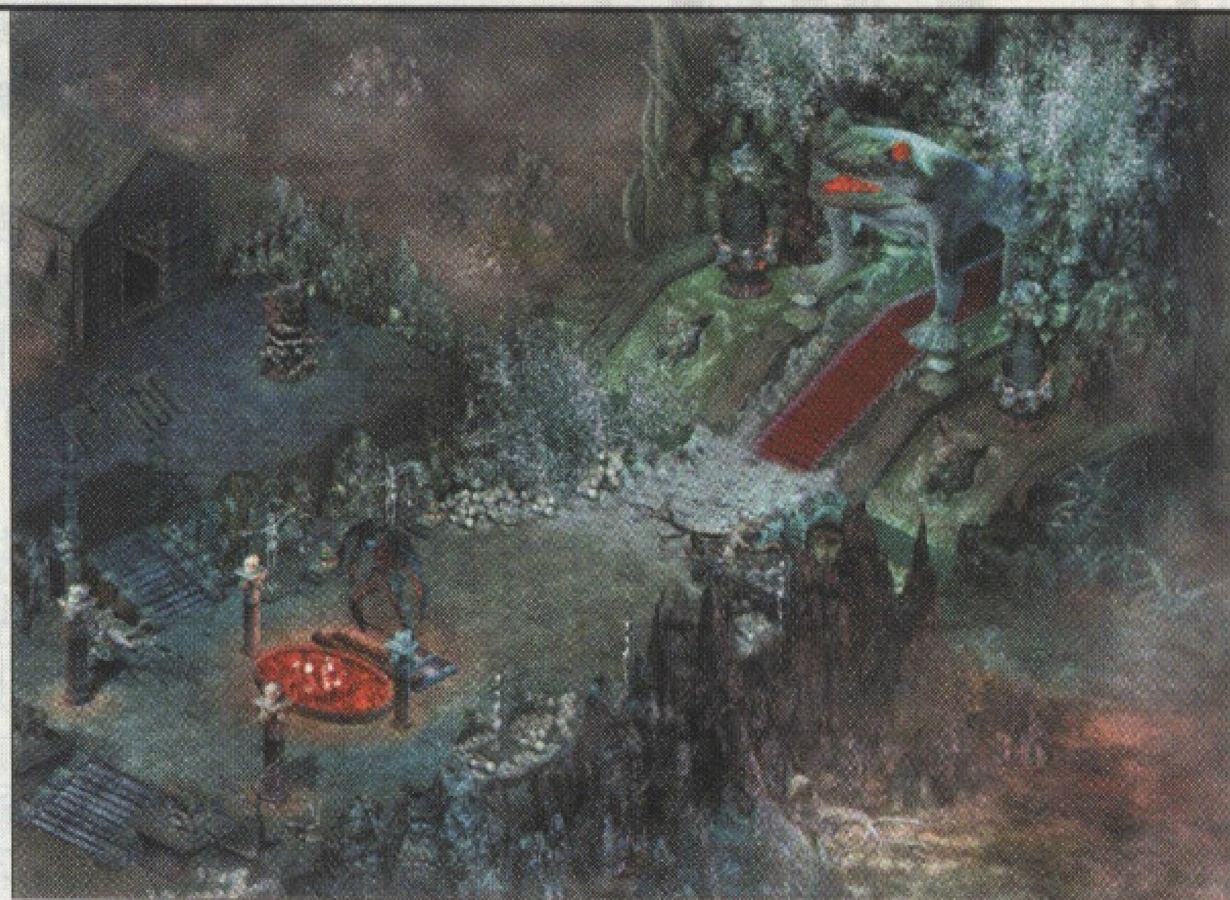


生死存亡 西山居

——写在《剑侠情缘网络版》上市之前

■本刊记者 生铁

关于游戏


《剑侠情缘网络版》的游戏场景图。

这是一名玩家在2002年11月于某论坛的真实留言：

作者：jave

时间：2002-11-13 11:21:22

标题：西山居，我的感受

其实，第一次接触西山居游戏是2001年，时间不太长吧，可是我立刻被其游戏中的感情所感动了。你们可以想象，一个男人在电脑前哭的情景……也可以想象，结局时一个人在电脑前沉思的情形……一个游戏，3D重要吗？可以感动人那就是最好的了。很高兴西山居的游戏都能感动我，祝福《剑侠情缘叁》可以让我再哭一次。

在哪个论坛看到这帖的已经忘记了，不过可以肯定的是拥有同样心情的玩家并不止这一个。我想这里就不用再介绍西山居了，凡是中国的玩家们，即使没玩过，也该听说过西山居出品的游戏。颇有些玩家缘的《剑侠情缘》系列将在2002年年底推出网络版的消息也已经不是什么新闻了。不少喜欢《剑侠情缘》系列的朋友更在盼着它公开外测的开始。

西山居官方网站自从2002年10月开设《剑侠情缘网络版》专区以来已经有4500多个主题帖，回复也达到了10万余帖——这从一个侧面体现出玩家们对之关注的心情。

在谈到"剑网"的最大特色时，项目组负责人裘新告诉记者：它最大的特色就是其区别于目前其他网络游戏，是一款真正原汁原味的中国武侠网络游戏。从策划案中也可以看到，该游戏目前已确定有少林、武当、峨嵋、昆仑、丐帮等10个门派。其官方主页上对这些门派的起源、特点和组织结构还进行了详尽介绍。另外在目前的版本中，开放了西南区、西北区、中原区、江南区、两湖区共5个区域，其余区域将在网络版的后续更新中陆续制作开放。在每一个区域中都包括有城市、村庄、门派、帮会、野外、迷宫等不同的场景，城市中又包括客栈、当铺、酒店、茶馆、赌场、妓院等许多场所。游戏中设置了战斗技能和包括挖矿、采药、砍柴、捕兽、打造、配药在内的各种生活技能，最大限度体现出中国人心目中"江湖"的概念。裘新还告诉记者，为了这个游戏西山居开发了一款全新的2D游戏引擎，它的画面水平已经接近于《暗黑破坏神Ⅱ》的水准，超过目前市面上流行的2D网络游戏。而玩家只要有一台配置在PⅡ300、内存128MB以上的电脑以及一台56k的Modem，就可以遨游在这个世界中了。







二

为什么延期?



金山公司总裁雷军。

《剑侠情缘网络版》延期了！这是近两个月来西山居就此款游戏唯一能透露给媒体的信息，原定于2002年10月在珠海组织的“剑网”媒体见面会也不得不推迟。既而又听到各种各样的传闻，明显感受到西山居事业部为这款难产的游戏承受了巨大压力。这压力究竟是来自于玩家，还是来自于公司高层呢？我想看看“剑网”的专区论坛，你会得出自己的结论。

再进一步分析，自2002年年初推出“剑贰”引擎制作的《新剑侠情缘》后，西山居整整一年都没有推出一款新品。我们不禁想问：西山居事业部这一年里都做了些什么呢？很多人都说西山居将全部力量都投入到网络游戏的开发中，事实是不是这样呢？

先是《中关村启示录2》的无限期停滞。这款游戏在2002年4月时开发几近完成，西山居开始在各媒体上铺广告，仅在《大众软件》一家媒体上就投入10余万元广告费用，如果按其预估总销售额的10%计算，这款游戏付出的宣传费用达到50万元左右。广告打出去了，文章也陆续见刊，但产品项目却停了下来——这些钱相当于打了水漂。金山总裁雷军就此事说：“这个项目只是暂停了，因为它在策划上尚不成熟，我们不能将不成熟的产品投放到市场上。不过在未来完善之后我们仍会推出它。”但实际上这个项目组的主力人员后来几乎全部被调到“剑网”项目的开发上去。

然后是《天王》。本刊早在2000年时，就有文章报道西山居预期在2001年8月推出《天王》，但到2002年年底这款游戏才可能面世，而它的前期宣传几乎没有。这样的宣传手法不是西山居一贯的作风——很显然，在某些方面这个项目的整体发展也让位给“剑网”了。

西山居把宝全押在“剑网”这款游戏上，这样的孤注一掷是否值得？对于记者的质疑，雷总是这样回答的：“西山居不会放弃单机游戏。实际上，2000年时我们制定的计划中，《剑侠情缘网络版》的推出时间就定在了2002年底。当时提出再用《剑侠情缘贰》的引擎开发两款产品，再利用3D引擎开发一款产品，并推出一款网络游戏，西山居基本是顺利地按照计划在走。我们未来还会推出单机版的《剑侠情缘叁》，《天王》还要走入国际市场。只是就目前的形势来看，国内网络游戏的环境变化很快，网络游戏的开发项目相比之其他产品更为紧迫，这是我们投入更多力量在《剑侠情缘网络版》的原因。我们出得晚，就一定要做得好。”最后雷总意味深长地对记者说：“难道目前还有比网络游戏更好的投资方向么？”

对于同样的问题，裘新则是这样回答的：“从商业上讲，今年西山居是亏了一些。作为一个几十人规模的游戏开发单位，一年必须有500万左右的营业额才能维持它的运转。但如果这个网络游戏成功了，那么它全年的营业额将是上千万甚至上亿。”







gamania

只有混乱冒险

你才可以在华丽广阔的游戏空间尽情徜徉



混乱冒险游戏专用GASH点卡全国热卖中

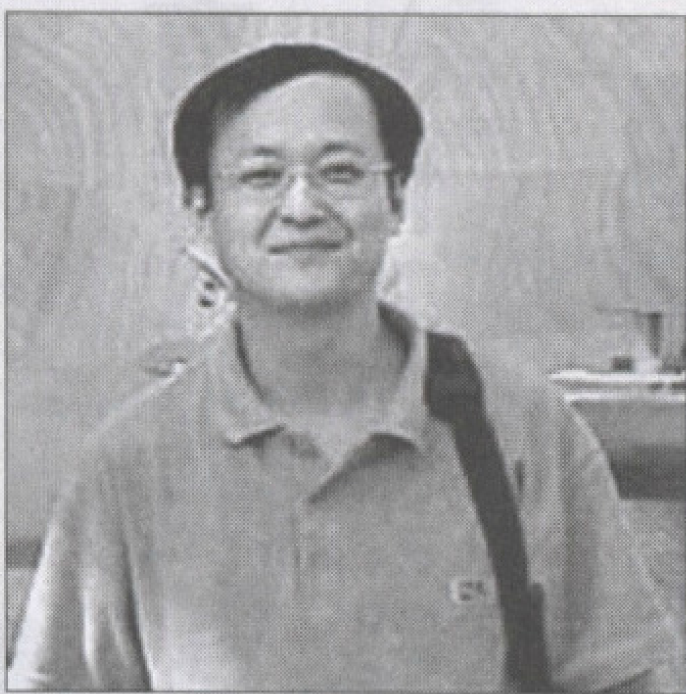
经销点查询www.gamania.com.cn

混乱冒险

网络技术支援：

北京游戏橘子数位科技有限公司

http://www.gamania.com.cn


西山居总经理董波。

但记者还是要问：这样的孤注一掷是否真的值得？

原定于2002年年底对外测试的“剑网”，现在将外测时间拖到了2003年年初。裘新告诉记者，延期的原因表面上看是技术原因，但实际上的内部原因是策划方案的几次调整和技术上的推倒重来。例如最初为减轻带宽的负担，游戏程序的一部分计算是在客户端完成的，但今年出现的外挂风潮成为网络游戏业最大的毒瘤，这迫使“剑网”项目组不得不将做好的程序推倒重来，将主要的计算转移到服务器端以尽量防止外挂。另外这样的设计不仅增加了工作成本，也会对未来服务器的质量和租用带宽的要求有所提高，使得整体成本上升不少。现在项目组所能做的就是精益求精，尽量将游戏完善，为了达到这一目标，游戏的显示程序和其他部分也都曾在今年中旬推倒重来过。

三 杞人忧天？


“剑网”项目负责人裘新。

名义上记者的许多疑问都得到自然而然的解释，但记者在实际的观察中却感到，金山决策层在对于西山居的掌控中，使弱小的它显得过于摇摆和动荡了。所谓“与时俱进”，对于国产游戏企业来说，这步子恐怕要再小一点、再稳一点才是。

由于盗版的泛滥，西山居一直无法靠自己的产品养活自己，“赔钱也要做游戏”不过是一句口号、一种姿态。在市场风云瞬息万变、而金山公司又正在积蓄力量为另一次脱胎换骨做准备的今天，这句话无疑是不现实的。对于一家通用软件企业来说，必须把有限的资源用在最可能产生赢利点的产品上——这样的原则本身无可厚非。但记者作为一个玩家，却很自私地想：如果西山居在这种市场本位的不断辗转征战中有一天被拖垮了，那对于我们的玩家和国产游戏业将是一个多么大的打击啊。

记者在采访中反复不断很冒昧地问：西山居将2002年全年的时间成本以及将近3/4的人力技术成本全部投入到“剑网”中，如果它没有成功，西山居将怎么办？它能否经得起这样的打击？

总裁雷军的回答是：“风险和回报永远成正比。有这样大的市场回报，我们值得冒这个险！”

西山居总经理董波这样回答：“金山非常看好和支持这款游戏，我们自己也很有信心。从论坛上你也可以看到，玩家们对这款游戏充满了期待，另外不少经销商也在主动与我们进行接洽联系。我们保守地估计，‘剑网’的平均在线人数能够达到2~5万人。”

项目组负责人裘新回答：“成功的可能性远远大于失败的可能性。网络游戏的市场非常大，只要这个产业发展态势好，看得长远些，不在乎一两个产品是否成功。即便金山不投资，那么也会有外部资金投入到网络游戏上来。”

金山方面透露出的消息称，目前西山居在自主研发网络游戏之外，还在积极与韩国网络游戏开发商联络，准备同时进入代理领域，另外使用“剑网”引擎的单机版游戏《剑侠情缘叁》也在紧锣密鼓地计划当中。裘新的解释是如果一家公司同时经营两款网络游戏，就可以更好地利用未来将要建立的服务平台和市场平台，是一种资源的节约。但金山也有其他人告诉记者，实际上自己开发网络游戏的成本相比之代理韩国网络游戏的高昂费用要划算得多。至于《剑侠情缘叁》，金山方面解释那不过是一种资源的衍生，如果没有“剑网”，它对于西山居的财务状况帮助并不大。

虽然有这样那样的说法，记者仍旧深深地感到，迫于沉重的压力，金山公司似乎也不得不为西山居留些后手。

到今天为止，记者仍未看到一张关于游戏内部测试的画面截图，即使明年春节前“剑网”的外部测试可以开始，那么真正开始收费恐怕要到春暖花开的时候了——到了那时，中国的网络游戏市场不知又是一幅什么样的风景……

文章写到这里，我想还是把对西山居的忧思深埋在心底吧。在这里请允许我对大家列举一下为了这篇文章所约的3次采访时间——对雷军的采访是约在晚上9点，董波的采访是定在下午5点半，裘新是定在晚上7点半。在北方的冬夜里，每每面对这些眼里带着血丝却又满怀热诚的人们，记者都有些无言以对。

“剑网”，我们把宝全押在你身上了！祝你成功！

专访

董晓阳和他的《侠客行》 ■本刊记者 Littlewing

1995年，几个去美国的中国留学生开发了以中国大陆文化为背景的文字Mud《侠客行》，1997年董晓阳开始接触《侠客行》，从玩家、巫师到最后负责服务器的架设工作，董晓阳可以说与《侠客行》深有渊源。2001年年初董晓阳回国投资创办了侠客行公司。前不久记者采访了董晓阳，在谈起他为什么要放弃了硅谷待遇丰厚的工作，回国来做网络游戏的时候，董晓阳告诉记者，当时他在美国的公司在上市以前被评为最好的私人公司，他工作第一年就有了属于自己的宝马车。但他本人是一个非常喜欢网络游戏的玩家，他看到目前国内的韩国网络游戏在PK和任务上仅相当于1995到1996年文字Mud《侠客行》的水平，所以决定自己来投资开发图形网络游戏《侠客行》。新的《侠客行》将以任务为主，在襄阳大战的背景下让玩家自己编写故事，甚至担任攻防战的指挥官。在游戏中你将不只是和目前大多数韩国网络游戏一样只能PK和练级，大量其他元素的加入将让你体会前所未有的乐趣。你甚至可以自己收购城中的店铺过一把做老板的瘾，也能驯服野外的猛兽作为坐骑或者战斗时的得力助手。


图形网络游戏《侠客行》已经开发了近三年，预计年底就会开始测试。

游戏新闻眼

■本刊记者 古留根尾·我我神

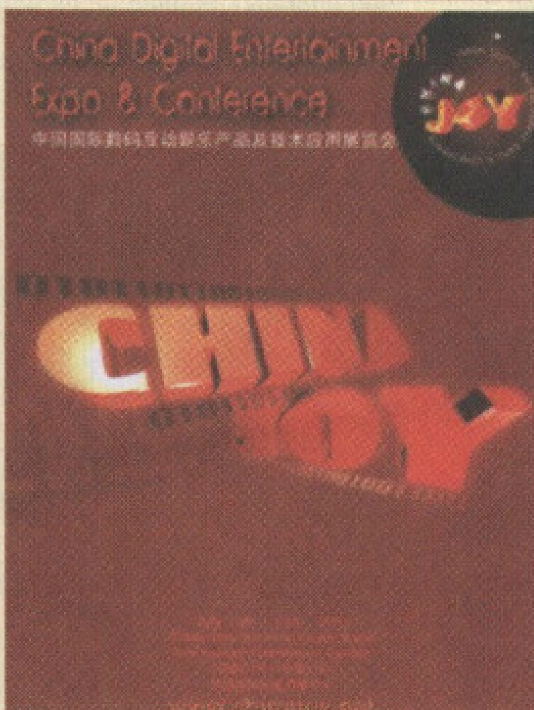
2002 WCG闭幕之后



2002年的WCG（世界电子竞技大赛）总决赛已于上月在韩国落下帷幕，本次WCG我国选手在整体实力上比去年有所提高。但遗憾的是，在单人项目上，只有我国台湾省的IamKen在《帝国时代Ⅱ》的比赛中获得银牌，这也是我国选手在本次比赛中得到的唯一一块单人项目奖牌。RocketBoy出色的发挥让中国选手首次在QuakeⅢ项目中杀入四强，比起去年中国参赛选手全军覆没在16强外有了长足的进步。而FIFA2002项目的成绩比起去年略有滑坡，Windboy和CNDY均止步于三甲之外。《星际争霸》依然是韩国选手的天下，=A.G=Mty最终只获得了第5名。本刊记者就此对RocketBoy进行了采访。他告诉记者，这次中国队的表现与去年基本持平；而QuakeⅢ无疑是今年水平最高的，同时也是冷门最多的比赛。对于今后的打算，RocketBoy表示，他正在寻找赞助，如果可能，他将继续作职业选手，努力在明年的WCG中取得更好的成绩。

中国的又一次E3?

由中国信息产业部电子信息产品管理司、中国新闻出版总署网络电子出版物管理司、中国国际贸易促进委员会联合发起，中国软件行业协会等部门主办的中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会，将于2003年7月11日在北京中国国际科技会展中心举办。据官方称，该展会是继美国E3展、日本东京电玩展、欧洲ECTS展之后又一次同类型互动娱乐大展。该展会旨在逐步加强中国电子娱乐产品行业管理，支持正版电子娱乐产品的生产和销售，树立中国数码互动娱乐产业的良好国际形象。



天虎信息推出新品牌

来自四川的消息，全国首家电信直接涉足网络游戏行业的合资企业：天虎网络信息技术有限公司即将推出全新品牌“欢乐数码”。欢乐数码作为一个提供娱乐和服务的平台，其业务囊括了在线游戏的代理、运营、在线休闲社区的运营、无线数字娱乐等众多方面。在不久的将来，还将涉及娱乐内容的自主开发。另有未经证实的消息提到欢乐数码正在和数家国际知名的家用游戏机厂商进行接洽。此外，长虹在四川绵阳的“游戏基地”推出时间和“欢乐数码”的推出时间相当接近，两者是否有关联，还需要进一步关注。

《侠盗罗宾汉》现身PC游戏

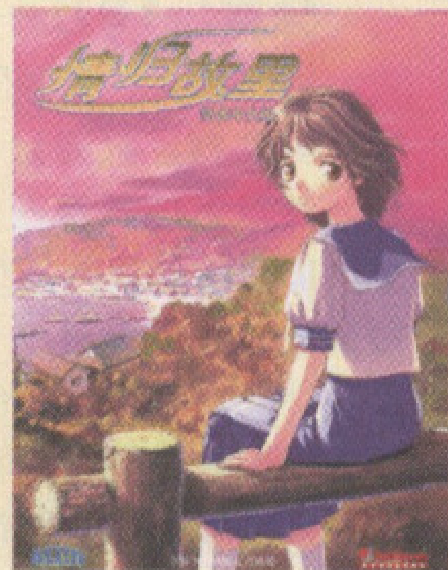
德国开发小组Spellbound制作，怡采科技担任国内代理的即时战术游戏《侠盗罗宾汉》（Robin Hood the Legend of Sherwood），预计将于明年初上市。该作风格类似于《盟军敢死队》，使用鼠标移动来表现长剑等武器的攻击招式。这款由严谨著称的德国人开发的英国风情作品，在权威游戏站点Gamespot依然能够得到8.6的评分。

《战神》两周年庆

今年为《战神》的两周年庆典年，经常自发组织见面的玩家在快乐站酒吧举行了一场聚会。《战神》是目前中国最早的双语国际在线策略型互动游戏，以中国的战国时期为背景，讲述了那个兼并战争异常惨烈，经济和文化也快速发展年代的故事。在诸侯国之间发生大规模战争的同时，学术上的“百家争鸣”也导致了新思想的出现。玩家的任务就是作为一个诸侯国的国君，为建立一个统一的多民族国家打下基础，和其他国家的国君建立起一个复杂的关系网，并达到成为战神的最后目标。

恋爱养成游戏《情归故里》上市

由日本ALCO Entertainment制作的《情归故里》，其人物设定与原画由曾担任《美少女战士Sailor Moon》剧场版作画监督的插画家KAZZ（只野和子）负责，剧本方面则由知名剧作家志茂文彦主笔。除了作画和剧本由名家担纲之外，同时还有坂本真绫等明星级声优加盟。游戏讲述在一座名为“姬神岛”的偏僻小岛上，身为师范系学生的主人公久别家乡，为了完成实习而回到故岛，同6位女主角之间发生的爱情故事。本作的简体中文版由新天地互动多媒体公司代理，定价49元/1CD，附赠精美人物彩卡6枚组。



工作日编辑部之烦恼

■本刊记者 古留根尾·我我神



在这里工作的麻烦之处就在于，你永远不知道这些家伙们的品味究竟有没有一个准头。自从办公室以猴子效应的速度弥漫开对《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》的再度热爱后，我们就在坚持与从属之间挣扎：究竟是游戏性的经典让人难以忘怀，还是如今的新作实在是越来越乏味，乃是我们的烦恼。

这个时候，碳6（Carbon6），一家由亚美利坚·麦克基在好莱坞创建的工作室，宣布了其第一款游戏产品《亚美利坚·麦克基的绿野仙踪》（American McGee's Oz）的开发。假如你还记得有这么一款叫做《爱丽丝漫游魔境》（American McGee's Alice）的游戏的话，现在多半就会懊丧地拍着脑门，皱起眉头。这位曾在Id与约翰·卡马克一同共事的游戏设计师，因为擅长将你我熟知的童话故事以黑暗而歌特式的手法表现出来而著称。除了充满血腥和战争的Oz国，这个家伙还要糟蹋人们儿时的梦想到几时，乃是我们的烦恼。

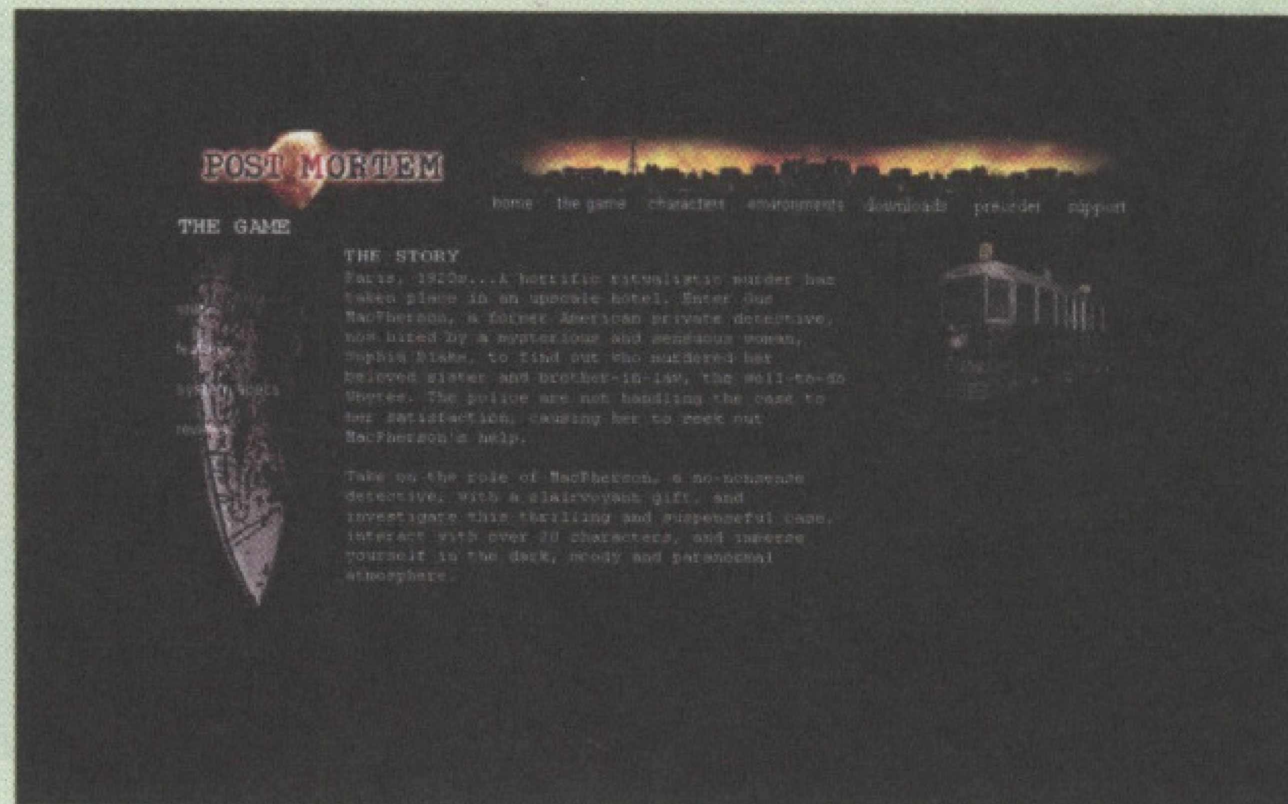
有关黑色，刚刚被安装在我们硬盘中的《尸检》（Post Mortem）也许称得上一部够分量的游戏。虽然它还是摆脱不了冒险游戏最为落俗的欧洲、20年代、美国私人侦探、上流社会的离奇谋杀那一套，然而颓废气息浓郁的风格和叫人印象深刻的标题给我们留下了不错的印象。与此同时，负责游戏测试的工作人员也拿到了最新上市的《詹姆斯·邦德——夜火》（James Bond 007: Nightfire）和《野战排》（Platoon）。基于改编自卖座电影的游戏作品，一定不可能树立玩家口碑这一不成文的铁律，少许几个聚拢在电脑边的围观者对这两款作品保持着审慎的意见。当双手拥抱天空那经典的一幕，以三维动画的方式出现在电脑屏幕上，而游戏本身却只得到编辑“死在了越南”这样简单的一句评价后，到底如何才能度过这个没有优秀作品的冬天，乃是我们的烦恼。

至于本应该在10月份就推出的《细胞分裂》（Splinter Sell），现如今好歹打出了“就市”（In store now）的牌号。无论是不是《合金装备》带动了这样一股隐秘行动的风潮，就大众风评来看，《细胞分裂》可能是一部要远超前者的好游戏。于是依照游戏质量和延期长度成正比的惯例，即便它再拖一两个月，被跳票麻木了的我们估计也不会再烦躁。

SONY在上海召开的高层峰会，终于发布出了其内容声明：中国这块蕴藏着无限商机的地方，完全可以用PS2来攻占。然而盗版、购买力、主机时鲜性、中国进入WTO的事实，一系列的借口和因素在决策层中激烈地交战，让发号施令的头头脑脑们茫然于自己的决定是否正确。牺牲于风险而放弃的决定，和市场竞争带来的多方赢利，PS2进入中国的事实，究竟会给我们带来欢快的娱乐还是头痛的麻烦，乃是我们的烦恼。

向来冤家对头的Square和ENIX之间微妙的合并，叫人更倾向于两者其实是互相渗透、融合和演变的说法。表面上这家叫做Square Enix的新公司，无论是位址还是股份，都还是原先ENIX的老底子。但另一方面公司行政执掌在Square原总裁和田洋一手中这一现实，却暗示着Square并没有简单地被吞并。虽说双方都客气而公式化地用一些难以辩驳的话语敷衍着媒体：我们的合并意向一早存在；我们都为能和对方合作而高兴；我们日后合作所带来的成绩，将远大于先前竞争得到的利益……但是他们楚楚的谈吐下，又藏着什么样的心计和纷争，乃是我们的烦恼。

被日本游戏分级核审机构CERO判定为18禁级游戏的《DOA排球》，变本加厉地以游戏中会加入超小型尺寸泳衣为卖点，继续赤裸裸地炒作。同时因为暴力和血腥内容被审批成18禁游戏的《死亡之屋Ⅲ》和《Dead to Rights》，也是照样气定神闲。因为尽管日本的游戏商店原则上将不会将以上游戏卖给不到18岁的未成年人，但像所有游戏分级制度一样，CERO同样没有任何法律上的约束力。因此即便是未成年人，也照样可购买这些标榜为18岁以下青少年不可接触的游戏，这才是真正叫人恼火的。P



悬赏：10万

在“幻灵”世界里出没着一种被称作是“幻灵兽”的生物，只要玩家所拥有的幻兽为极品成长率，并且其成长率在整个“幻灵”世界中是最高的，那么就能获得高达1万的奖金！从现在起，将极品成长率宠物登录到“《幻灵游侠》养宠龙虎榜”：http://hl.tqdigital.com/play/，即可成为《幻灵游侠》悬赏幻灵兽的对象。活动奖金高达10万元，最终奖金得主揭晓日期为2003年3月1日，敬请玩家期待。

游戏人才继续培训

针对目前中国游戏业对人才大量需求，而国内资源却极度缺乏的情况，优程公司在相关部门的支持下，推出游戏软件程序设计课程和游戏软件美工设计课程体系。课程将针对游戏开发的分工不同分为两个发展方向：游戏软件程序设计和游戏软件美术设计。学员毕业后可被推荐到游戏公司从事开发工作。课程第一期培训将于12月下旬开始。报名地点为北京朝内北小街71号110室，电话（010）84033231。

这个冬天属于网游和魔幻

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

最近在台湾省的电视媒体上，不时可看到一些电脑游戏广告。其中令人印象最深刻的广告之一就是香港玉女明星梁咏琪为《神之领域首部曲——恶魔岛》所推出的一则主打广告——“大魔头”。

梁咏琪这次为《魔幻季节》这张新专辑在台湾省待了差不多两个月，上过许多电视节目为专辑和游戏作宣传。为了拉近与《神之领域首部曲——恶魔岛》玩家的距离，梁咏琪还表示她在游戏中认养了一个叫“魔法师GiGi”的角色。在她返港之前，《魔幻季节》还推出了一个庆功改版新包装，不仅内附游戏光盘和免费游戏点数300点，同时专辑中的“大魔头”这首轻快歌曲，也配合游戏的精彩动画制成很炫的MTV在电视上播放。另外，《神之领域首部曲——恶魔岛》之前所举办的“戴X帽”活动，也在11月26日进行小丑帽（女用）和海盗帽（男用）的发放，想必在11月底之后，大家可看到一堆戴着可爱帽子的角色在游戏里晃来晃去。

另一款打广告的游戏是曾因原始码外流问题而引起一阵骚动的《传奇Online》。这款游戏的广告其实很短，但播完之后，中间会隔一则其它的短广告然后再重播一次，所以也蛮容易让人记住的。不过游戏公司还有其它的广告片，新的影片不是找之前在记者招待会上打扮成女魔法师造型的游戏代言人张庭当女主角，而是找了曾在9月份大跳艳舞为综艺天王吴宗宪庆祝生日，人气已日益高涨的台湾省知名电子花车女郎“闪亮三姐妹”，穿着非常清凉劲爆的衣服以自编的舞步特别为这款游戏拍摄20秒的新广告。另外，《传奇Online》在台湾省还打出许多促销活动，例如11月底之前在便利商店购买《传奇Online》产品的话，就能参加“传奇搓搓乐”活动，大奖包括摩托车、手机、虚拟宝物等。而11月15日～12月15日的“免费玩《传奇》，500万给你！”活动，则是在龙鳞、紫电服务器上随时会有标示台币金额的虚拟道具掉在地上，捡起来交给指定的聚财仙子，就能兑换奖金或金创药、魔法药。在12月底还有PK10大BOSS级魔王的“十恶大捕玩”活动，不限人数、次数，只要能在公告时间内打败这些坏蛋，就能得到坏蛋身上的现金、传奇币和装备。

已在11月上旬正式发行的《三国封神》，则与以上两家公司有不同作风。这款RPG牌卡对战游戏并没有打美女、辣妹牌，而是找来HIP HOP乐风的“呼咙乐团”当代言人。该团的“虾米无可能”这首歌，是专门为《三国封神》量身编写的主题曲，而3名团员也分别扮演明星牌卡中的哪吒、杨戬、关羽来拍摄宣传广告。在《三国封神》的官方网站上可找到这个广告片。

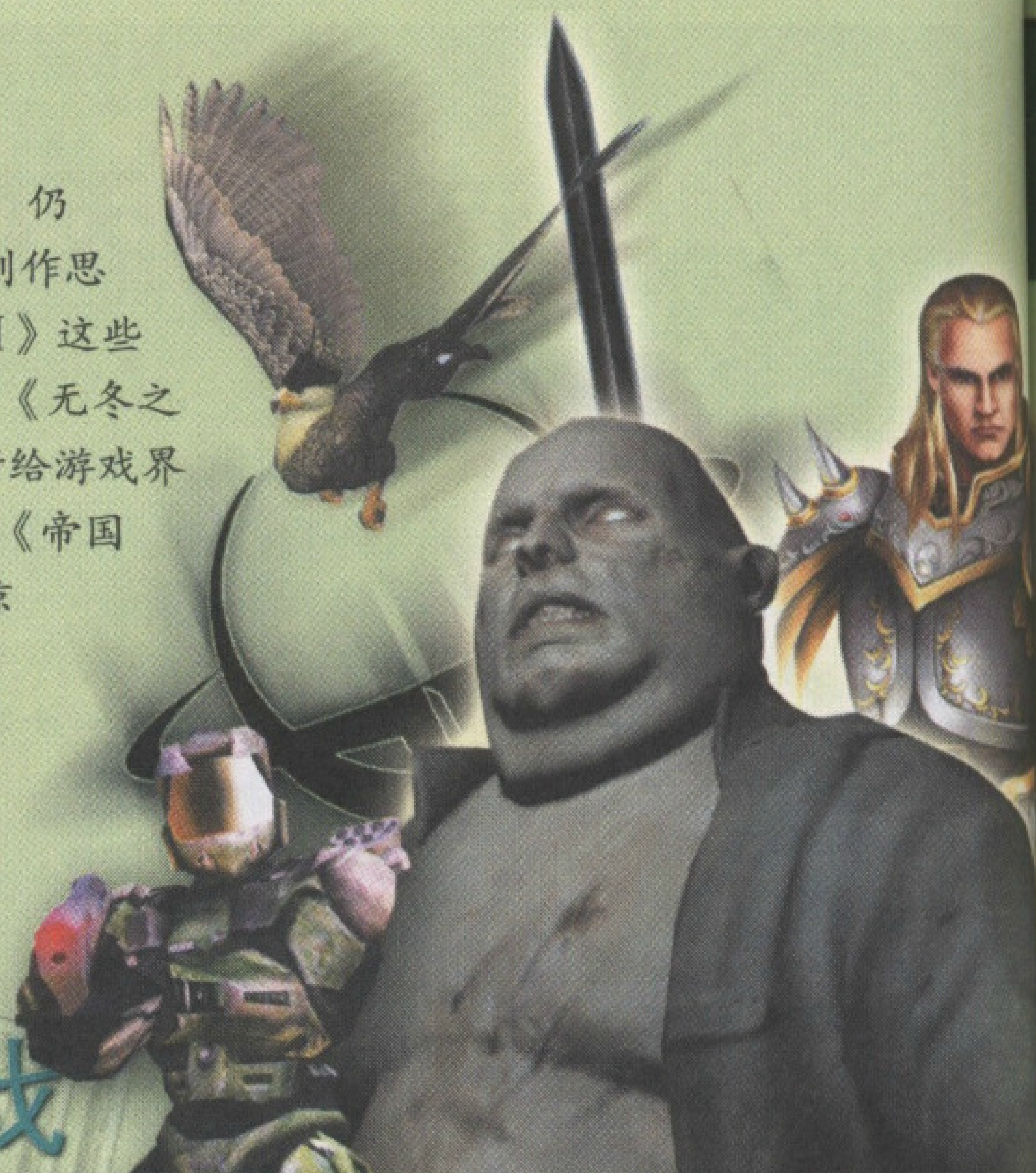
另外，年底台湾省的天空也非常奇幻。主要是因为《哈利·波特》和《指环王》的第二集电影分别在11月和12月上映，以致一大堆周边产品纷纷抢搭这趟抢钱列车。目前《哈利·波特与密室》已在岛内上映并创下了很高的票房佳绩。美国艺电（EA）台湾省分公司在电影上映之前所举办的同名游戏PC版首卖会，就吸引了大批的疯狂哈迷排队购买，而电影上映后更是促进了销售，已有渠道开始补货。据了解这次EA汉化的繁体版《哈利·波特与密室》并不只有PC版，还包括PS2版和XBOX版。不知XBOX版游戏会不会在XBOX中文主机11月底在台湾省正式上市时，能再带动一阵购买热潮。

至于《指环王》的衍生游戏，就有更多选择了。EA在11月中已发售以电影内容、配乐为特色的《指环王——双塔奇兵》中英合版PS2动作冒险游戏。另外，松岗也选在11月中举办《指环王——护戒使者》首卖会，并打出赠送电影票给前50名消费者的活动。松岗的这款游戏虽未汉化也未套上电影的光环，却有华丽的画面并标榜忠于原著（例如加入被电影删掉的一些原著片段等），想必也会有不少《指环王》迷会买来收藏。

最后，要提到一则业界新闻。因思锐企业集团转投资的因思锐游戏总局宣布，韩国世安IT投资约90万美元买下了因思锐游戏总局的71 500股股份。说到因思锐，不少游戏迷不一定知道它的背景，但对台湾省的哈韩族来说，因思锐的名号可是非常响亮！因思锐的董事长李志建先生是曾在中国台湾省念完大学的韩国华侨，该公司代理过非常多的知名韩剧及韩国音乐和周边商品，对台湾省兴起的韩流风潮功不可没。之前，台湾省有许多玩家对因思锐以大约7600万元（台币）天价签下韩国Webzen的《奇迹》很不以为然，并因Webzen不顾台湾省市场现状而坚持游戏月费要收至少600元（台币）以上的高价，而一直对《奇迹》采取观望态度。结果，李先生亲自带着实际的会员调查数据赴韩向Webzen说明，终于定出了月费380元（台币）的合理价位，并且已于11月中旬正式开始收费。李先生对中国台湾省以及海外的游戏流行动态非常了解，在他操盘下的韩国游戏到底能在台湾省发展成什么样，值得关注。

前言

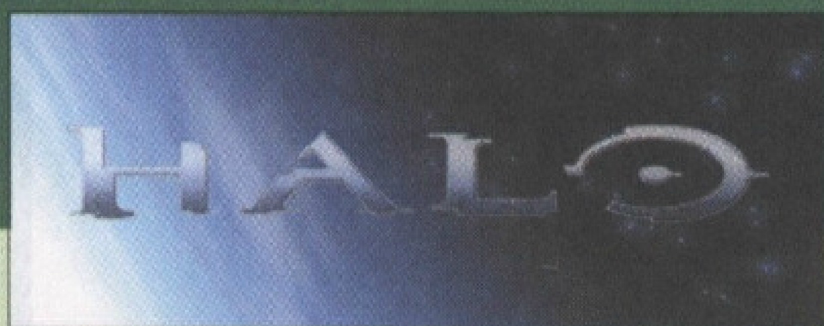
2002年是PC游戏界令人难忘的一年。年初人们还认为市场和往年一样，仍将被《冰风谷2》之类了无新意的名作续集所主宰，然而，技术发展所带来创作思路的变革在今年得到淋漓尽致的发挥。不仅《英雄无敌Ⅳ》、《魔兽争霸Ⅲ》这些名作之后做了大胆改革，表现出超越原作设计思路的勇气和智慧，而且以《无冬之夜》、《战地1942》、《命运与征服——叛逆者》为代表的一批作品，重新给游戏界送来了原创的清新之气。刚刚发布的《神话时代》亦将多方面的创新融合进《帝国时代》式的战斗机制中……能体验到如此多的创新之作，颇有些意外之惊喜。它们的影响必将延续到2003年，而2003年我们期待的佳作会有哪些呢？



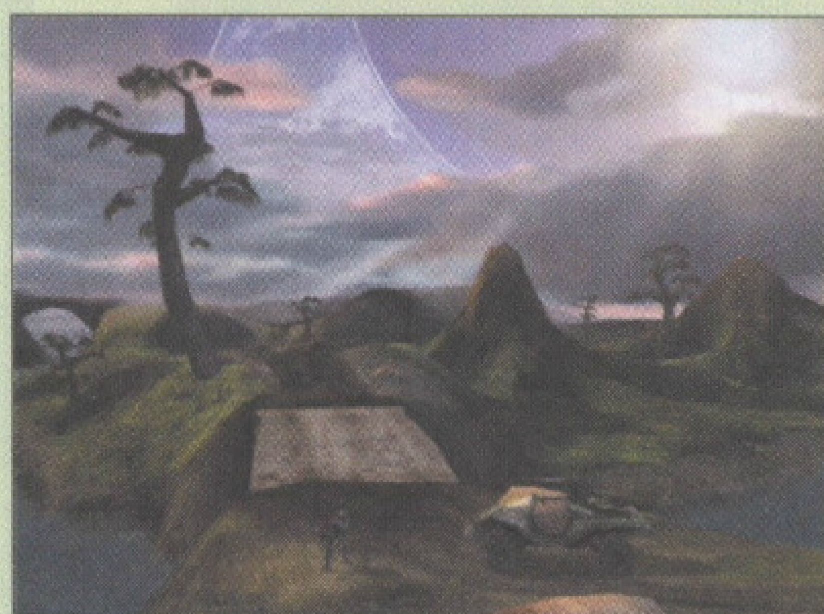
2003年最值得期待的14款PC游戏

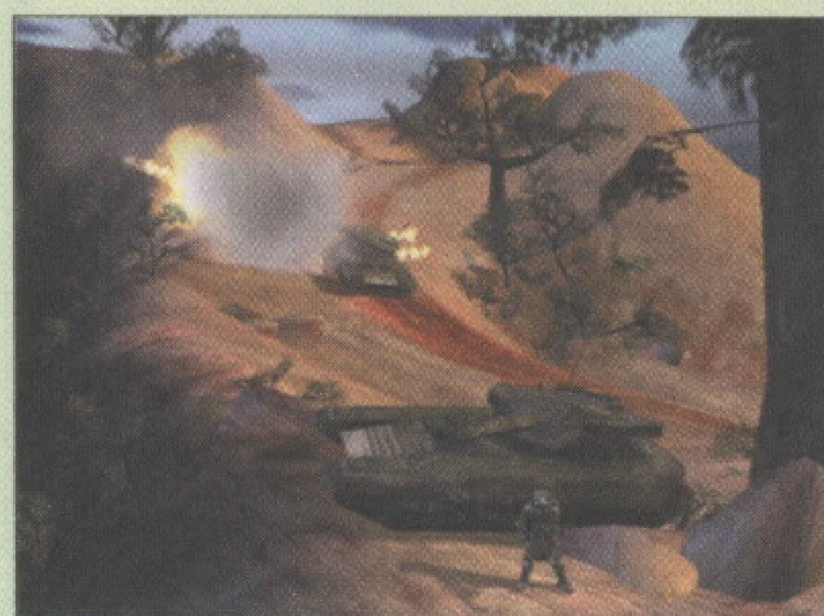
光晕——最后一战 Halo: Combat Evolved

■湖南 向天









游戏类型	动作射击
制作公司	Bungie Software
发行公司	微软
上市日期	2003年夏
编辑期待度	♥♥♥♥½

Halo早在2000年就勇夺E3最佳动作类游戏的桂冠，但由于微软的商业营销策略，直到3年后，PC玩家才有希望一览尊容。游戏的背景相对老套，讲述的是人类向外太空移民过程中，遭遇异形Covenant的打击，一艘飞船机智地将Covenant军队引到了未知的宇宙空间，在一个直径达10 000公里的环形人工天体上与之展开游击斗争的故事。游戏中的角色分人类和异形Covenant两派，另有一些中立的土著异形。车辆是作战的主要工具，允许几个人合作使用，比如一人管驾驶，一人管车载机枪。双方都有吉普车、坦克和水陆两栖装甲车，只不过异形的车辆形态比较怪异，而且它们凭借飞碟掌握了空中优势。武器方面，人类有战刀、手枪、攻击步枪、火箭筒，它们的科技含量都高于今天的军事水平，比如手枪是带激光瞄准器的；异形的武器则往往发射某种能量束，外观上闪烁着光芒。游戏的设计以联网为目标，强调车辆的重要性，鼓励不同的玩家坐在车辆的不同位置上各司其职，因此它是一部以车辆为纽带的团队动作游戏。

绚丽精美而且无延迟的画面一直是该作引以为傲的亮点，这一点不仅在各类报道中汗牛充栋，而且在已经发布的XBOX版本中得到了充分证实，所有体验过的人无不交口称赞。不过在3D技术大行其道的今天，这早已见怪不怪了。绚丽图形下隐藏的是强劲的游戏引擎，众所周知，Bungie以《神话》开创了3D即时战略的先河，其3D技术经过几年的磨练，更趋成熟。该作的引擎代码均是全新编写，采用了多项革新技术，包括现场保护、通用物理模型、多重纹理映射、旋转运动机制等。遗憾的是，由于PC版迟迟不发布，时代的进步使得它引以为傲的画面效果已经吸引不了多少玩家了；而且，其独特的游戏性因为《战地1942》的出现而丧失了开山立派的先驱地位，后者对弹道的模拟则在理念上更胜一筹。预计Halo在PC游戏领域，只能作为像《地球时代》那样的大作而非像《神话》那样的宗师，虽然如此，我们还是十分期待它的来临。

游戏类型	即时战略
制作公司	Big Huge
发行公司	微软
上市日期	2003年夏
编辑期待度	♥♥♥♥½

民族的崛起 Rise of Nations

■湖南 天奕（本刊特约作者）

回合制游戏在联网上的先天不足使得它在业界的地位日趋下降，只有《文明》和《英雄无敌》这两个经典系列还保持着一定的影响力。Brian Reynolds作为《文明Ⅱ》的主创，看到了将《文明》改造为即时战略形式所蕴藏的巨大市场潜力，于是我们即将有幸领略到《民族的崛起》这部游戏了。它借鉴《帝国时代》的形式，以即时行动的机制来重新演绎《文明》。



王国的扩张是主旋律。一个民族要在世界上生存下来，不扩张是不可想象的。资源是扩张的基础，科技则是第一生产力。游戏中提供了石油、马匹甚至知识等近40种各类资源。它们并不是一开始就提供给玩家，而是像《文明Ⅲ》那样，只有在达到某个文明层次并研究出相应的科技，才会在地图上显现出来。玩家将从古代开始，总共经历8个时代。最初只有几个工人和几座基础设施：主厂、图书馆、农田和伐木站，在经营上也只需关注粮食、木材和金钱。通过图书馆在内政、军事、商业和科学这4个领域进行研究，推动时代的进步。军事研究提高人口上限，提供新式兵种；内政研究允许建造更多的城市；商业研究提高资源的开采量；科学则让你接触到最新的科技。

游戏使用国家边界来显示不同文明的控制范围，它的意义不仅在于决定城市建造、资源开采这些基础方面，更是衡量王国扩张程度的直接标尺。而在扩张的具体手段上，纯和平演变和纯武力征服都是不完整的，必须把文化影响和战争结合起来。和平扩张的方式主要通过对城市的经营来实现，建立新城市并建造设施来发展它们，可扩展该城的影响范围，进而扩张王国的版图。战争是显而易见的更为直接的方式，不过在游戏中攻打对手有一个不同于其他RTS的重要特点，即军队进入敌对国家的领土时会遭受自然折损。这一因素加大了武力征服的难度，而且即便攻下敌城，也还需经过一段同化期方能将它成功并入版图。在版图扩张的基础上，胜利条件呈现多元化，既可以奇迹点取胜，也能以疆域大小判断。整体来看，它与《文明Ⅲ》脉络相通，非常值得期待。

虚幻Ⅱ——觉醒 UnrealⅡ: The Awakening

■湖南 木子

游戏类型	第一人称射击
制作公司	Legend Entertainment
发行公司	Infogrames
上市日期	预计2003年夏
编辑期待度	♥♥♥♥♥

与《虚幻竞技场2003》在多人对战的定位相呼应，《虚幻Ⅱ——觉醒》是一部完全没有多人联线模式的单机动作冒险游戏。故事背景沿袭自一代的虚构宇宙，玩家扮演一名空间警察，在Atlantis号飞船旁巡逻。当异形们为了寻找一些神秘而强大的宝物而入侵十大星球时，你必须在保护所辖地区安全的同时，调查冲突的来源并设法结束这场战争。游戏前半段的任务是取得这些宝物，后半段则是弄明白它们的用途。游戏由10个场景、13个战斗任务、30多个关卡组成，任务地点包括热带行星的茂密丛林、异形城市的古老废墟、昏暗深邃的地下隧道、地狱般的活火山区、异形的工业设施内部、无底深海和敌人的星际飞船，任务形式有防守基地、解救人质、隐蔽渗透和传统的搜索杀敌。每个场景都有其独特的景观和设计风格，玩家绝不会感到重复单调。游戏并非是线性的，你在接受任务前，可先巡察飞船周围的环境，往往能发现一些分支情节，增添游戏乐趣。

在图形方面，《虚幻Ⅱ》的口号就是要成为有史以来最佳的视觉游戏。制作者采用新技术构建了战事引擎，画面的多边形数量飙升数十倍，具体来说，普通的敌人模型由3000到5000个多边形组成，飞船船员的模型则高达7000到10 000个！更令人感兴趣的是制作者引以为傲的粒子系统，它近乎真实地将燃烧的火、飘流的烟、流动的水、天气变化等各种效果都表现出来，游戏中共有19种粒子模型。《虚幻Ⅱ》设计了种类丰富的武器库，既有大家所熟悉的霰弹枪、狙击枪、火箭筒、榴弹筒，也有新型的由异形们使用的奇特武器，比如Takkra、火焰喷射器、生化吸血枪等。从全副武装的人类雇佣兵到完全异形化的生化机械生物，游戏中至少有24种生物。看来，玩家又有机会以行动来展现自己的英勇了！



无尽的任务2 ■天津 阿滨

Everquest2

游戏类型	网络角色扮演
制作公司	Verant Interactive
发行公司	未定
上市日期	2003年第一季度
编辑期待度	♥♥♥♥♥

不久前育碧代理引进《无尽的任务》的消息，引起了很多人的关注。这部在国外拥有40万付费用户的大作，估计将改写国内已经热火朝天的网游格局。更厉害的是，它的二代正在紧锣密鼓地开发中。制作者凭借4年多来大型多人在线游戏的开发经验，力图使《无尽的任务2》达到一个前所未有的高度。其主要手段包括对3D技术的革新、背景世界的扩大和角色扮演体验的强化等。游戏中的Norrath世界呈现出文明、信仰更加多元化的趋势，玩家在创建角色时将拥有更多的种族和职业选择，比如与砍砍杀杀的武力完全不同的商人，就是游戏中新加入的一个独立职业。而随着角色发展的深化，人们将发现职业也将随着各方面因素的影响而自动发生变化。有趣的是，玩家能够控制马匹和船这类交通工具，以便在庞大的虚幻空间里的旅行更加快捷。玩家能用自己的照片来塑造角色模型，不嫌麻烦的话，甚至可以定制头发和躯体的模型，创造出真正独特的角色。



二代的Norrath世界更加庞大，增加了阴暗的地牢Befallen、戒备森严的据点Busheldown和提供日常生活起居的Marr城堡等新场景。探索中，玩家将能发现数以千计的物品，遇上诸如兽人、蜘蛛怪、龙等数以百计的独特生物，甚至还能靠积攒的钱购置像房子这样的不动产。游戏的3D引擎由开发小组自行创作，采用了多项最新的技术，比如单像素光源、动态环境贴图、完全可编程的表面阴影系统等，从截图上看，画面效果相当细致，但随之而来的问题是，该作对配置的要求相当高——内存512M、显存64M。更要命的是，一代里的角色无法转到二代中使用。看来，游戏的贵族化不仅在动作射击领域蔓延，还渗透到网络游戏中来了。



毁灭战士Ⅲ ■天津 阿滨

DOOMIII

游戏类型	第一人称射击
制作公司	id Software
发行公司	Activision
上市日期	2003年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥♥

这部在2002年E3大展上囊括若干项最佳称号的作品，毫无疑问是2003年中最令人期待的大作。作为经典动作射击游戏《毁灭战士Ⅱ》的续作，它仍然定位于故事型单机领域。游戏背景同样发生在未来的人类世界：火星上的一座军事研究所突然莫名其妙发生爆炸，变异的恐怖生物从里面涌现出来，而你将去发现这之后潜藏的阴谋。由于id在动作射击领域的权威地位，它的《毁灭战士Ⅲ》不仅要保持FPS方面的超高设计水准，更旨在营造出一种恐怖的气氛，而这种气氛就是要与“Doom”这个词相符合！例如，当玩家面对一面镜子，突然发现另一个生物……当然，id不是要做恐怖游戏，后者的特点在很大程度上表现为敌人是看不见的——看不见的才真正令人恐惧！这是《毁灭战士Ⅲ》与恐怖游戏的分水岭。

气氛的营造离不开画面和音效。对于前者，id长期以来一直拥有业界领先的开发实力，是最好的基础。游戏使用了完全的动态光影效果，比如房间中有电视的屏幕上正在放映着节目，这就相当于现实中的一个光源，当有角色在房间里时，电视屏幕上画面的明暗变化将反映在角色的身上，而角色移动时折射在墙上的影子也将相应地发生变化。另外，制作者还在材质生成、动态骨骼系统、物理碰撞系统等方面作了多项创新。在音效制作上，id借助著名的Nine Inch Nails音乐工作室的能力，塑造出非常紧张、悬疑的气氛，而且还支持杜比5.1环绕声效果。简单地看，id似乎在朝着将游戏制作电影化的方向发展，《毁灭战士Ⅲ》将是它前进途中坚实的一步！

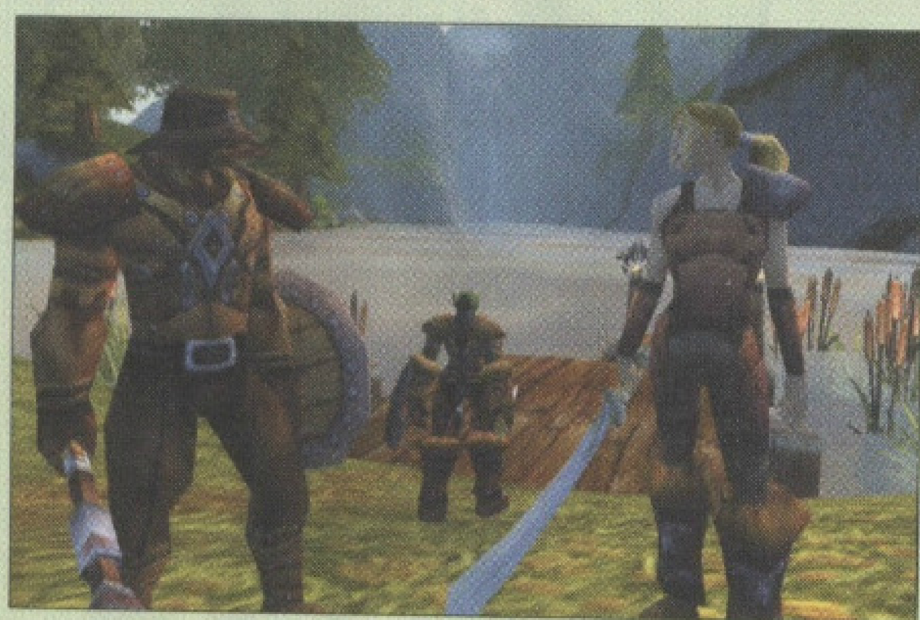


游戏类型	网络RPG
制作公司	Blizzard Entertainment
发行公司	Blizzard Entertainment
上市日期	预计2003年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥½

魔兽世界 World of Warcraft

■北京 神之右眼





在2001年9月，当Blizzard在伦敦举行的ECTS上正式宣布《魔兽世界》的制作之后，相信没有几个玩家不对其心存好奇与期待吧。

《魔兽世界》是根据Blizzard的魔兽世界虚构出来的多人网络角色扮演游戏，它将魔兽世界完美再现，令众多“魔兽”迷们可以从自己的小圈子中聚集到广袤无垠的游戏世界里，在这里，你可以和数以千计的玩家一起交流“魔兽”经验，一起共创崭新的“魔兽世界”！

《魔兽世界》以《魔兽争霸Ⅲ》中战斗结束后的第4年为时代背景，随着战火的熄灭，世界渐渐恢复正常，人们因此恢复了原本平静的生活，然而平静的表相下却孕育着一股新的邪恶势力。玩家所需要做的，就是调查这股邪恶势力的真面目以及他们的目的，并最终将之摧毁。

从游戏的截图来看，除了人物外貌以外，画面与另一款著名的网络游戏《无尽的任务》（EverQuest）十分相似。虽然同为3D图像引擎，但《魔兽世界》给人感觉画面效果更出色，也更加细腻一些，而且与EQ相比，该作也更加趋向卡通化，不知道这种设计是否因为想要吸引更多的女性玩家呢？在游戏中出现的人物也是玩家们十分熟悉的，基本延续了《魔兽争霸》的人物设定，加之360°全旋转视角，玩家可以用完全不同的角度来重新体验那本已熟悉的《魔兽争霸》中的大小战役。

玩家在Azeroth大陆中将会看到许多熟悉的面孔，包括兽人、人类、牛头人及矮人族4个种族，这些不同的种族除了有不同的特性外，出发地点也各不相同，现在只宣布公开了战士、巫医和法师3个职业。Blizzard在以前诸多作品的制作基础上，对游戏各职业、种族之间的平衡性也有所调整。当然，到正式版推出时，相信无论是种族还是职业都将更为丰富多样。

此外，游戏在玩家最为关注的战斗系统方面也有别于其他同类游戏。在多数网络游戏中，战斗通常显得有些慢，而在这里，玩家一进入游戏立刻就会注意到快节奏的战斗。近身攻击或是施放魔法都只需要点击鼠标，多数操作都可简单上手，而且为了鼓励玩家组队进行冒险，角色职业在战斗中将会互相弥补不足，令这个《魔兽世界》更加完美。

熟悉《魔兽争霸Ⅲ》的玩家一定都尝试过各种各样的“魔Ⅲ”地图，其中当然也不乏RPG式地图、国际象棋式地图以及变态“杀手”地图，游戏自带的地图编辑器让这个游戏自由度极高，玩家可以任意发挥自己的主观能动性，创造出自己想到的任何形式的游戏，该游戏也因此而受到玩家的热烈欢迎。

魔剑 Shadowbane

■北京 逸帆

游戏类型	网络RPG
制作公司	Wolfpack Studios
国内发行	天人互动
上市日期	2003年1月
编辑期待度	♥♥♥♥½



关心欧美网络游戏动态的玩家们一定都知道Shadowbane，这款由Wolfpack Studios制作开发的大型多人线上游戏以幻想世界为舞台，令玩家亲身融入到那个欧洲中世纪的传说中……

虽然韩流入侵，从音乐到服装、电影乃至网络游戏，但仍有很多玩家沉迷于欧美文化和AD&D，而这款《魔剑》则正是基于以上两点制作而成。游戏的世界观和背景故事相当庞大，而且所有职业和角色都有详细的背景故事设定，这种丰富的文化内涵确实是许多韩国网络游戏所无法企及的。

《魔剑》发生在一个叫做Aerynth的幻想世界。在经过长时间的争夺之后，Aerynth经历了巨大的灾难，而玩家就出生于这个黑暗时期。

可以说，武力冲突是《魔剑》世界的动力。在游戏中，赢得战斗可以获取经验

值，得到金钱以购买更好的装备、建造建筑和王国。游戏中有2种基本战斗类型，即玩家与怪物（PvE）和玩家与玩家（PvP）的战斗，相比起来后者更加危险。游戏世界中遍布着四处游荡的怪物，而有些会群居于村子和远古遗迹中，按N键会在其头顶显示名字，左键单击选择怪物会在目标窗口出现其名字和信息。每个怪物都有力量级别，按一般规则，角色应该可以击败同级怪物，独自攻击高级怪物比较危险，而组队是解决高级怪物并获得更多经验的好办法，不过同样的怪物也会组队。攻击不熟悉的生物前，请先检查它的级别，外貌相近的生物不一定力量级别相同。

《魔剑》的世界上居住着10个不同的种族，每个种族都有各自的优势和不足。角色职业系统也表现出强调进步的特点，其中共有4个基本角色职业，在升级之后4个基本角色职业都可以变成更强大的职业——《魔剑》中还有18种转职职业。另外，《魔剑》中的角色可以更进一步专门研究一些附属职业，现在游戏中总共有30个附属职业。附属职业并不是简单的技能设定，在某种情况下它们实际上是行为的规范。选择一个学科可以让玩家角色获得新的技能和力量，代价是严格的训练和持久的毅力。

《魔剑》与当前韩国网络游戏最大的区别就在于它的公会，在以往的网络游戏中，玩家间的交流除了聊天外基本很少有其他沟通方法，而在《魔剑》中，玩家之间除了必要的语言交流外，公会内部的沟通也必不可少。只有公会才是最强大的，公会制度由公会会长在建立公会之初来决定，这点与现实的社会制度非常相似，可以把公会的制度设为民主、共和、议会和独裁，在逐渐发展壮大后，可以吞并弱小的公会和城市，建立强大的国家。当然，如果你没有那么大的野心，那么和几个朋友创建自己的公会，也可以对大的国家或拥有城市的统治公会宣布效忠，这样你在游戏世界里行走会比较安全。

然而，即使是最高级和最专业的角色也不能独自征服《魔剑》世界，这是因为游戏将鼓励PvP的战斗，单独一个玩家可能会击败一个怪物，但绝对不可能战胜由和自己一样装备精良和经验丰富的玩家角色组成的军队，这就是为什么说《魔剑》游戏性最重要的方面之一是公会——一群玩家同意联合起来形成的永久性组织。一旦公会通过杀死许多怪物、增加财富和招募强大的成员等方式树立了自己的声望，就可以占据和控制一小块地区，然后可以慢慢发展成为城镇、城市甚至国家，如果这些玩家建立的国家之间产生了矛盾，战争就会随之发生。

除了与韩国游戏在风格上完全迥异以外，还拥有多样的职业系统和起到重要作用的公会制度，相信这样一款欧美大作一定会带给玩家耳目一新的感觉。



雷神之锤Ⅳ Quake Ⅳ

■游侠创作室 Sealaugh



游戏类型	第一人称射击
制作公司	Raven Software/id Software
发行公司	Activision
上市日期	2003年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥♥

在许多人心中，Quake是第一人称射击游戏的代名词。

QuakeⅣ虽然不是id小组亲自操刀，而由id的长期合作伙伴Raven Software开发，但id Software仍担负着监督工作。Raven Software小组是第一批获得Doom引擎授权的公司之一，并用它开发了一些著名的第一人称射击游戏，如《异教徒》（Heretic）和《毁灭巫师》（Hexen）。Raven还独立制作了很多大作，如《命运战士》、《星际迷航——精英力量》等，在制作3D游戏方面积累了不少经验。

目前，该游戏仍处于开发阶段，仅仅知道QuakeⅣ将会和《毁灭战士Ⅲ》（DoomⅢ）使用同一引擎，比起以前的Quake引擎要改进许多，其中的核心是新的即时灯光模型，它对游戏中的人物、物体及建筑都会起作用。在QuakeⅣ中，想必没有如DoomⅢ那么晦暗的场景，不过也不难想象，多图层渲染技术以及像素碰撞映像系统的运用，一定会使游戏的场景如电影般壮丽。当然，没有一块支持最新渲染技术的GeForce或RADEON显卡，这些效果可能就只有在脑海里出现了。

新作中，人物角色将使用多达25万个多边形来完成！随之而来的代价是，在QuakeⅣ中，玩家的移动速度将比以往的历代作品都要慢，这样做的原因是新引擎采用了一种“真实摄影效果”，它需要和游戏中的人物保持同样的移动速度，因此实际上玩家的移动速度是更加趋于真实了。这一点同时也是营造气氛的结果，据id Software首席程序员、QuakeⅣ负责人约翰·卡马克说，在QuakeⅣ中，随便就能达到100fps帧速的情况已经不复存在，估计在GeForce3下能达到30fps的速度。



据闻id已经和《雷神之锤 I 》的背景音乐制作人Trent Reznor签订了某种协议，而且游戏中的音效也将全面支持Dolby 5.1引擎。

Quake系列不仅让玩家从华丽的声光效果中体会到了愉悦，它更是对整个第一人称射击游戏操作方式以及游戏方法的革命。从一代到三代，无数玩家被它的独特魅力所征服，流连忘返。在评选上世纪最好的10个游戏时，不管是玩家还是游戏人，都毫不犹豫地在Quake面前投下了自己的一票。

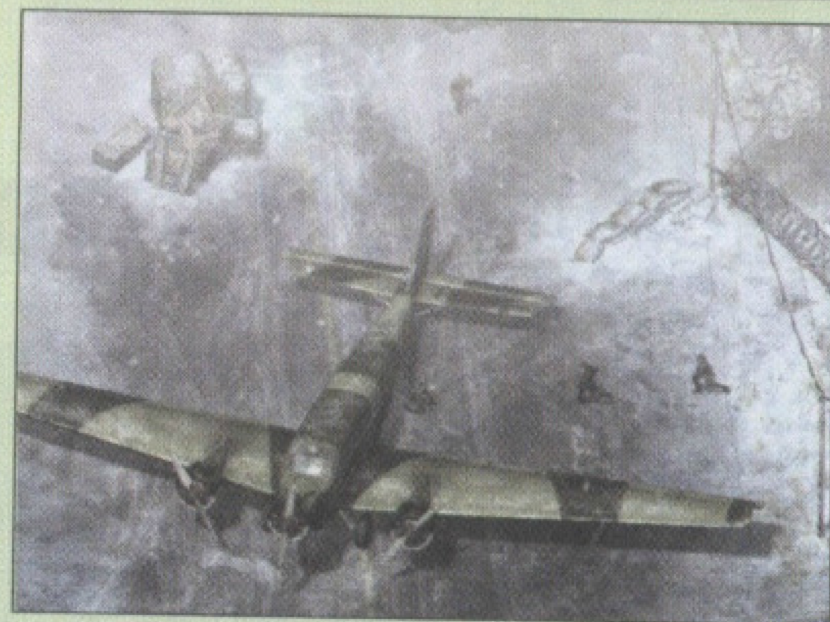
作为这样一部大作，尽管我们距离看到成品，甚至是Alpha版都还遥遥无期，但相信一定有不少玩家像笔者一样期待该作的早日面世。

盟军敢死队Ⅲ Commandos Ⅲ

■晶合实验室 suki

游戏类型	即时战术
制作公司	Pyro Studios
发行公司	Eidos Interactive
上市日期	2003 年夏季
编辑期待度	♥♥♥♥♥







最早在各类E3大展的报道中，就出现了《盟军敢死队Ⅲ》预告片的介绍，近期这段预告片更是在网上四处流传，Pyro工作室放出的这段近一分钟的动画精彩激烈，引得众玩家翘首期待。

据闻，该游戏于2001年夏季已经开始秘密地进行开发工作，预定开发周期为2年左右，初定2003年夏季与玩家见面。

游戏仍由前两作的原班人马Pyro Studios小组进行开发，使用了二代的引擎并加以改进，虽然在画面和内容上将秉承前作的风格，但在本作中均有不同程度的改善，而且还将加入死亡竞赛模式在内的更多联机选项。

游戏内容与前作大同小异，仍以再现二战时的战事为主要内容，玩家领导一支在二战期间深入敌后的盟军特种作战小组，通过操控身怀不同绝技的队员完成一项项艰巨的任务。

据制作人员透露，除画面更为精细外，游戏的可玩性也将得到进一步提升，敌人的AI设定将更为贴近真实，装备种类也将较之前作更加丰富全面。同时针对部分玩家对前作难度较高的指责，本作也将降低一些难度以照顾一些初学者。

目前，3代与前两作最大的不同是将会完全改变以前的任务模式，更重视完整的剧情，可能想以曲折惊险的故事来吸引更多玩家能够完成游戏的全部任务吧。

仙剑奇侠传三

■晶合实验室 suki

游戏类型	角色扮演
制作公司	上海软星
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003 年年底
编辑期待度	……

这是我们第一次打出“……”的期待度，在目前“仙二”尚未确定上市日期和价格的情况下，笔者实在无法预知《仙剑奇侠传三》将会以什么面貌展示于世人。

目前就笔者了解，《仙剑奇侠传三》自2001年下半年就已经开始策划，由“仙剑”创始人姚壮宪亲自统率软星科技（上海）有限公司的研制人员在上海进行研发工作。

由于研发工作目前完全处于保密状态，所以想知道进一步的消息十分困难……当然，也有传言说三代的故事背景将会以类似于“仙剑前传”的形式展开。呵呵，不管怎样，对于这款尚在传说中的神秘3D大作相信还是会有不少玩家心存期待的。

“仙三”能否能成为明年的一大亮点，从某种程度上来说，“仙二”的上市将会起到非常关键的作用。笔者不禁“瞎”想（哦，哦，其实是遐想啦），2002年出《仙剑奇侠传二》，2003年出《仙剑奇侠传三》，是不是明年的这个时候我们还会聚集在这里一同翘首四代的出现呢……

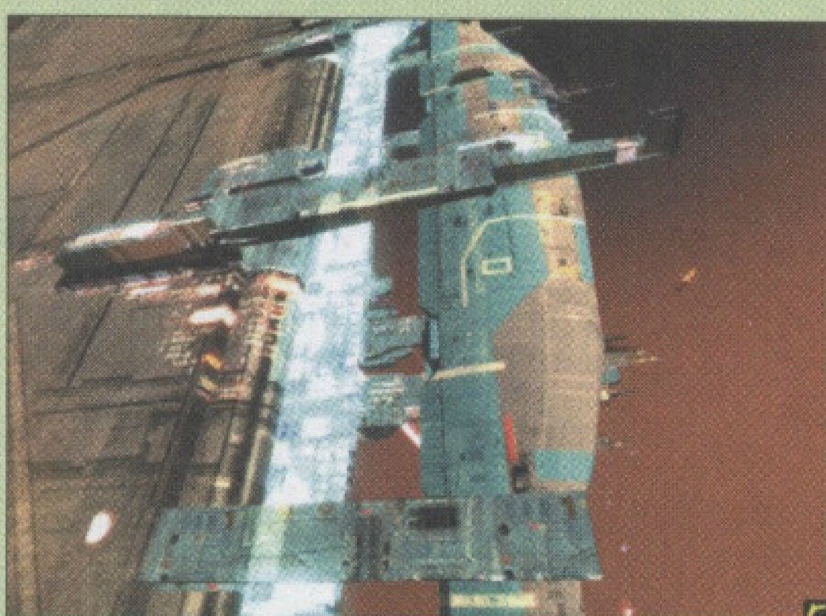


家园2 Homeworld2

■北京 暗黑之肋

在《家园》时代，人们难以实现的念头多少可以在《家园2》中成真，负责游戏开发的Relic公司总裁阿历克斯·戈登在介绍游戏时也这样认为。续集补足了在《家园》中有所欠缺的界面，同时还可以让制作人员开发出以往所无法实现的特殊效果，其中一个典型的例子就是，更加出色的流体运动使得玩家可以点击游戏中的目标，从而直接下达移动的命令。正因为如此，《家园2》重新采用了一套三维引擎，以减少目前所有新款3D加速卡的兼容问题。依然定位于三维空间战斗即时战略游戏的二代，在多人游戏方面最多可让6个玩家联网进行战斗，而由于游戏的可编辑性，玩家能够进一步对游戏本身的潜质进行再开发和探索。

游戏类型	即时战略
制作公司	Sierra
发行公司	Sierra
上市日期	2003年年底
编辑期待度	♥♥♥♥½





傲世三国2

■晶合实验室 海蜇

游戏类型	即时战略
制作公司	目标软件
发行公司	未定
上市日期	2003年第三季度
编辑期待度	♥♥♥♥½

日前，本刊编辑前往目标软件公司采访，看到了正在紧张制作中的《傲世三国2》。

游戏采用了3D引擎，倾斜俯视视角，支持360°场景旋转，支持一定范围的视距调整和小范围的俯仰角调整。游戏提供单人剧情、多人战役、自定义和武将争霸4种模式。

游戏以剧情关任务为重点，完全省略内政，突出武将和战略战术的重要性，提供多种突破传统RTS的玩点。游戏的战斗将围绕武将、阵形和环境展开，形势判断、地形判断、敌情考察、武将技使用技巧是其中的重点要素，另外再辅以丰富的战斗兵种、贴近历史有着切实作用的战斗器械和船只，重现气势恢宏的三国战场。

目前游戏完成度为30%，本刊编辑部将陆续推出关于该作的进一步报道。



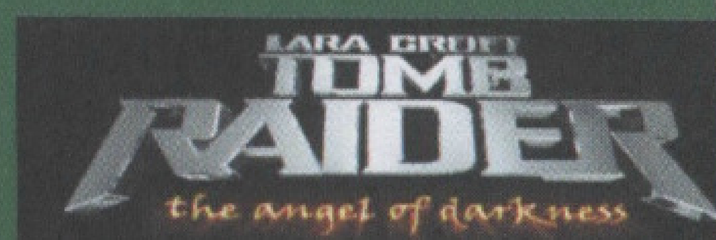




古墓丽影——暗黑天使

■晶合实验室 海蜇

Tomb Raider: The Angel of Darkness



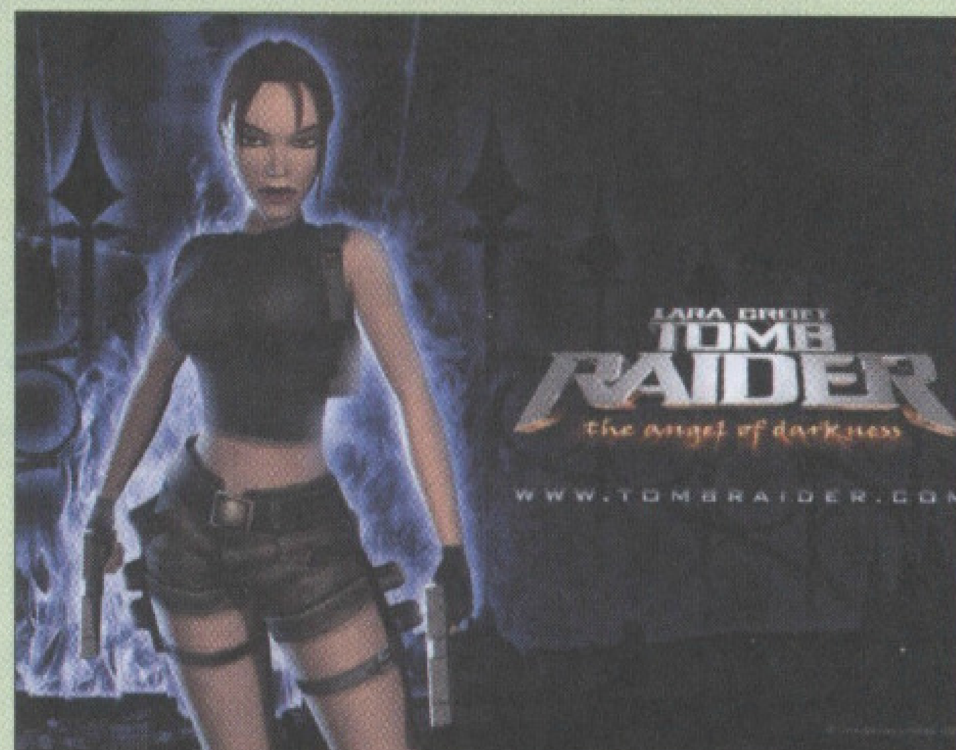
游戏类型	动作冒险
制作公司	Core Design
发行公司	Eidos Interactive
上市日期	2003 年第一季度
编辑期待度	♥♥♥♥½

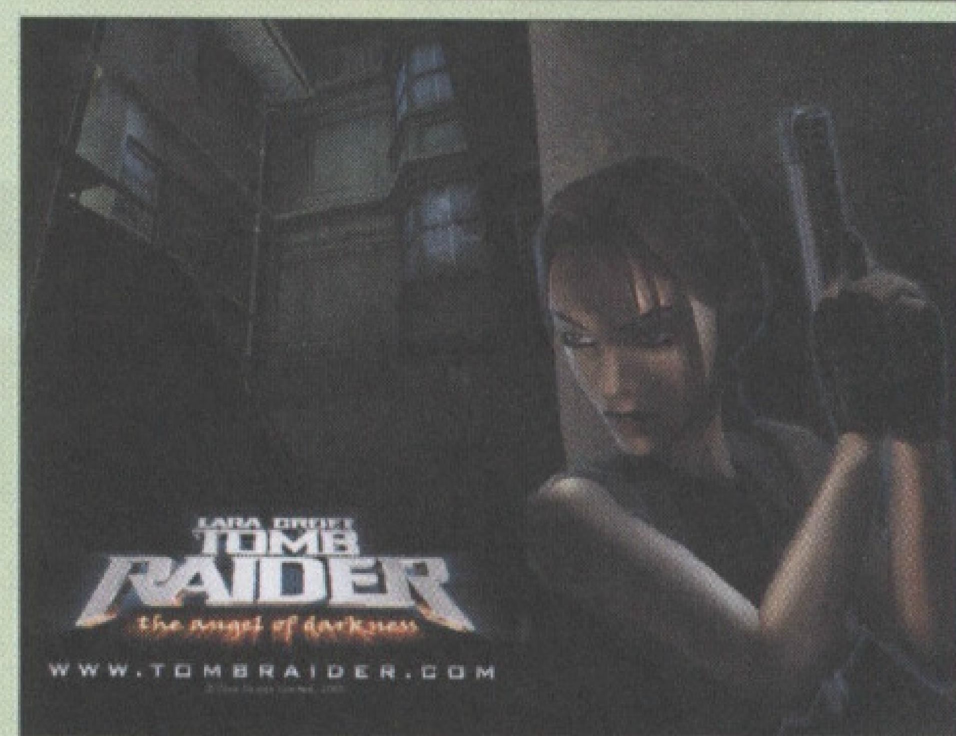
原来计划在2002年圣诞节之际推出的《古墓丽影——暗黑天使》虽然已经进入测试阶段，但制作者还是宣布游戏将延期至2003年第一季度正式与玩家见面。



就目前的游戏画面来看，Lara Croft一改前作形象，现在的她看起来更像是由Linda Hamilton饰演的《终结者2》里那个从疯人病院里逃出来解救自己儿子的母亲莎拉。坚毅的脸庞、冷峻的目光，加上矫捷的身手和聪明的头脑，天，这个女人除了头发的颜色没变以外，几乎让人不敢相信她就是那个身材夸张的胖女人。

想知道更多关于这个有史以来最美、最生动、最新3D特效的Lara将会进行怎样的冒险吗？嘿嘿，请继续关注2003年第一季度的“前线地带”……





剑侠情缘叁

■晶合实验室 海蜇

剑侠情缘 叁
SWORDMAN THREE

游戏类型	角色扮演
制作公司	西山居
发行公司	金山
上市日期	2003 年第一季度
编辑期待度	♥♥♥♥½

又是一部延期之作，又是一部国产大作，原本预定在2002年年底上市的《剑侠情缘叁》因为进一步调整而推迟了上市时间。三代采用了全新的Sword3引擎，加入了带透视的3D模型及动态光影效果，人物更加逼真，画面更加细腻。金山公司承诺将会于2003年第一季度推出该作，让玩家尽早享受到这款国产RPG扛鼎之作的续篇。



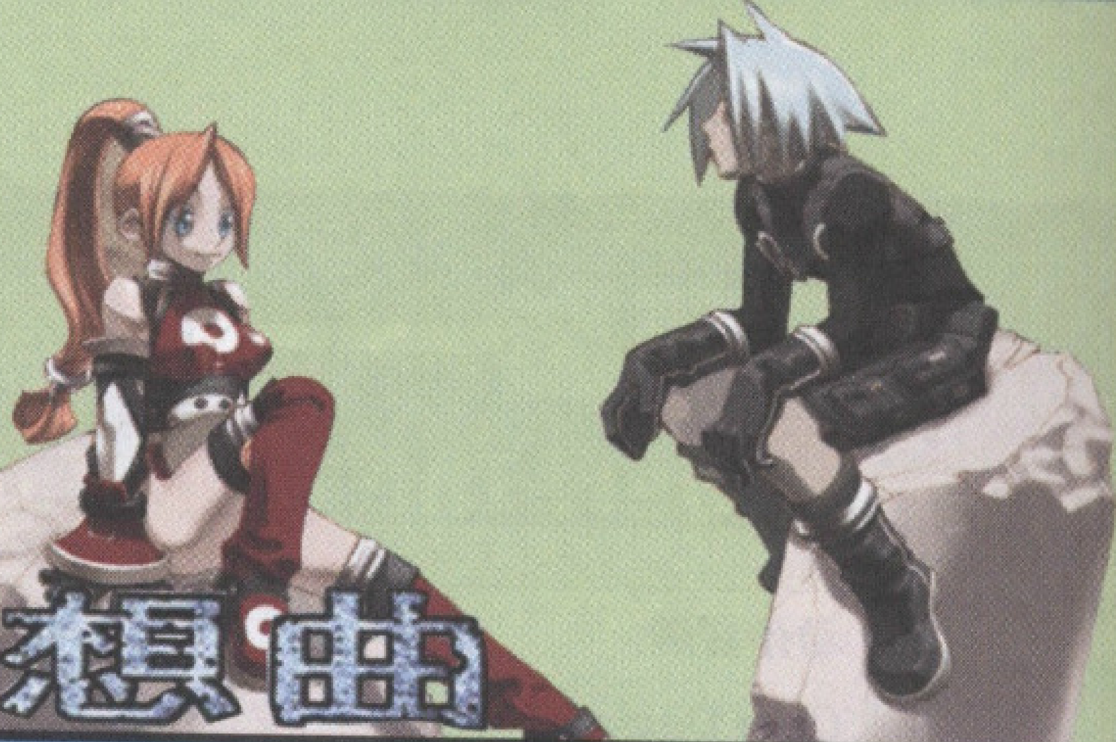


结束语

虽然从整体来看，2003年最值得玩家期待的作品中，欧美大作占了相当大的比例，但像《仙剑奇侠传三》、《傲世三国2》、《剑侠情缘叁》这样的国产大作也同样受到玩家的极大关注。尽管目前我们能够挖到的资料有限，不过本刊会在以后的报导中陆续为大家奉上第一手资料，让大家早日一饱眼福！

冒险在无厘头的世界

异域狂想曲



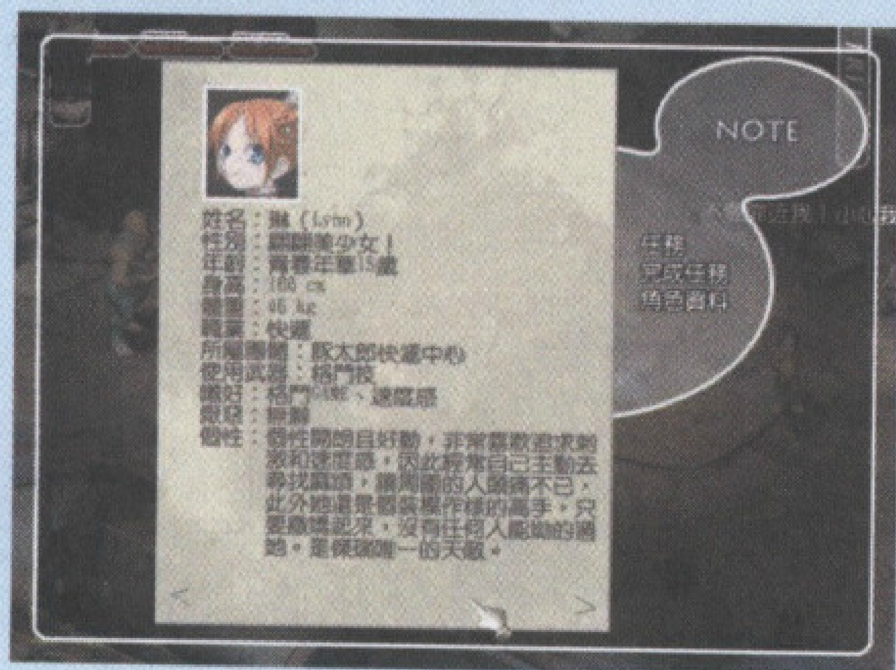
A Phapesody of Strange Land: The Fool Plate

■晶合实验室 8神经

游戏类型	角色扮演
制作公司	奥汀科技
发行公司	寰宇之星
系统配置要求	Win9X/2000/XP/Me、P Ⅱ 400、64MB、500MB硬盘空间
编辑推荐度	



男主角一贯油嘴滑舌。



关于每个人的个性都有详细的介绍。



奥汀的成员会出现在游戏中为你讲解系统。

《异域狂想曲》？对！它既不是《异域惊魂曲》，也不是《冥界狂想曲》，虽然从名称上来看它们有点容易混淆。不过，它和这两部国外RPG大作相比有个共同点，那就是它们都有十分另类的风格。

前几天我们拿到了《异域狂想曲》的第二版试玩，对于制作这款游戏的奥汀公司，我们一向甚有好感，从战略类的《三国群英传》、《幻世录》到角色扮演类的《堕落天使》、《幻想纪元》，奥汀均有不俗表现。从最初的一些宣传资料来看，《异域狂想曲》将会是一款自由度极高的游戏，那么究竟这个自由度是怎样体现的呢？从这个试玩版中我们终于一窥端倪，下面大家且听我一一道来。

背景：混乱与异想天开的交织

游戏的世界建立在一个叫做“愚者板块”的地方，在这里没有国家的区分，取而代之的是许许多多大小不同的组织团体。这些团体都有各自不同的生活方式、习惯和目的，没有所属组织的人则被视为流亡者，不但没有身份和地位，而且还会遭到他人的排斥和轻视。主角杰瑞正是这样一个流亡者，他最大的特点就是头脑机智外加油嘴滑舌，尽管在其他的RPG游戏中也塑造了不少不属于正统角色类型的主角，但是像杰瑞这样靠欺诈行骗之术行走江湖的还真不多。之所以会出现这样的男主角，也实在是因为“愚者板块”这个地方过于混乱，很多组织团体也都是稀奇古怪，例如有的组织成天在街上逼迫年轻少女一起拍大头贴，还有的组织则集体装扮成蒙面超人到处招摇，感觉就像《阿拉蕾》中的企鹅村一样无奇不有。在试玩版中，玩家就要和一个中古世纪的骑士团打交道，从这个骑士团手中夺走一本叫“愚者日记”的宝物，并展开这段旅程。

仅仅从试玩版中还看不出游戏的主线情节是什么，但是估计会以“愚者日记”为线索贯穿始终。在此有一个很大的特色，那就是在主线剧情之外，并没有一定的情节束缚着玩家行动，游戏有大量的分支任务可以供你来选择完成，而完成这些分支任务的手段也是全凭玩家自己的意愿。

系统：全开放与高自由度

应该说开放的系统是本游戏的最大特点，从上面提到完成任务的方法就可说明这点。在试玩版中玩家将要操控杰瑞和他的伙伴去从一个骑士团手中取得“愚者日记”，但是对手非常强大，要硬抢无异于以卵击石。这时有多种完成任务的方法：第一，可以去找一个盗贼团伙，告诉他们骑士团手里有宝物，让他们去抢夺，然后再适时出现，坐山观虎斗，得渔翁之利。当然在和盗贼团伙商谈时也可以选择很“拽”的态度，先干掉盗贼团伙来试刀；第二，在盗贼团伙和骑士团火拼时，可以选择加入任何一方，只要能够最大限度地削弱两方面实力；第三，当然是直接找骑士团开打，不过这种选择难度就要大得多。

在后面应该还有很多任务都具有这样的高自由度，开发人员的说法是“没有绝对的敌我关系，取决于玩家的决定”，这种设计令人联想到《异尘余生》这款里程碑式的RPG作品。游戏中可以对任何一个NPC展开攻击，只需要


搞笑的"纯找碴"盗贼团。


选择答案时要三思。


战斗时每个人都絮絮叨叨。

点击右上角的按钮切换到战斗模式即可。战斗模式采用像《三国群侠传》那样的战棋类型，不过在我们的试玩中，还是感受到和《异尘余生》不一样的地方，虽然玩家的确可以随时切换到战斗模式来攻击任意一个NPC，但是这些NPC并不能被打死，任你呆呆地攻击他（她）到剩下最后一点生命值为止，而且几乎所有人都不会还手，最奇怪的是NPC受到攻击后对你的态度和进行攻击前没有变化。看来，这个功能只是一个噱头而已。很明显，这和《异尘余生》中可以用攻击NPC来改变和对方的关系、改变接下来剧情走向完全不同。不过，根据资料设定来看，可能是在试玩版中没有完全开放这个功能，设定中曾经提到，可以完全自由地选择是否要完成某些任务。在试玩版中，这个游戏中最重要的设计并没有得到完美体现，希望在正式版推出后能够做到。另外，在战斗中每人只能装备一个恢复药品也令人感到奇怪，难道这是为了强迫玩家注重战斗技巧的锻炼，而不要把自己伪装成一个药罐子吗?

在游戏中设计了大量的对话，几乎和每个NPC都有很多话可以聊，在游戏中的确做到了这一点：选择怎样的对话可以影响到接下来的剧情发展。和任意一个NPC对话，玩家都可以选择多种态度，如果你态度蛮横，那么对方很有可能不会理你（注意，在试玩版中，上去就打他反而没有什么影响）；如果你甜言蜜语，那么很多难题则可能会迎刃而解。由于男主角杰瑞被设定成一个油滑的小家伙，所以在很多场合下最好是选择逢迎对方，就像前面提到的哄骗盗贼团的任务，要骗得他们去跟骑士团为难，就不能选择傲慢地跟他们说话，否则只能落得跟他们先干起来的结局。


战斗时可以观察每个人的行动顺序。



每个人只能携带一个药品上阵。

语言：爆笑的无厘头风格

说起来，真正能引人发笑的游戏作品还真不多。尽管引人发笑的手段并不一定非得是恶搞，但是周星驰的无厘头风格毕竟让绝大多数人为之倾倒，《异域狂想曲》就是一款典型的无厘头风格游戏。游戏中的角色几乎个个都是话篓子，随时随地都能在屏幕中看到他的脑袋上冒出了新台词（这一点又挺像《异尘余生》），虽然试玩版的内容只是冰山一角，但是我们已经被许多搞笑台词逗得直不起腰。例如在战斗时可以选择调查指令，在周围的地上可能找到一些有用的物品，战棋游戏的玩家应该早已熟悉这种设计，但是在这款游戏中，当某个角色使用调查指令后发出惊讶的叫声，你千万不要以为他找到了什么好东西，因为他会主动告诉你他在地上找到一大坨排泄物……令人顿时跌倒。这样的台词在游戏中很多，足以保证玩家笑得喘不上气。当然，我不能不说这种风格看起来有些恶俗，但是配合游戏中混乱迷糊的世界观，倒是相得益彰。

通过试玩的感受，我们可以发现，部分国产游戏在这方面正向国外的优秀作品看齐，自由度更高、玩家可以选择的权利更大，对于RPG而言，这是一件好事。当然，《异域狂想曲》的正式版应该还会有很多改动，我们衷心希望正式版推出时能够更加完美，成为一款成功结合另类风格和可玩性于一体的游戏。P



延续“帝国”的辉煌——神话时代

MYTHOLOGY

ENSEMBLE

观感

作为即时战略游戏的不朽经典，微软的《帝国时代》在推出二代资料片《征服者》后沉默了将近一年。伴随着《魔兽争霸Ⅲ》的上市，《帝国时代》后继者——《神话时代》也终于登台亮相。该游戏一改帝国系列的史实风格，转而向神话背景发展，希腊神话中的诸神与古埃及众神、嗜血好战的北欧神氏们纷纷成为主宰战争胜利的核心，信奉不同神灵可为玩家带来千差万别的神赐力量和技术优势，甚至还有传说中的神兽部队。

■贵州 yago

《神话时代》在画面和背景音乐上的表现可谓气势磅礴，不愧为Ensemble惯用的大手笔。进入游戏后所见的全3D画面立刻让人联想到雷乐山的《地球时代》，但《神话时代》的画面不但可以缩放，还能360°旋转。游戏界面初看会令《帝国时代Ⅱ》玩家眼花缭乱，但熟悉之后发现大部分功能都在，只不过换个位置或按键外观。资源方面石头被取消了，而增加本游戏特有的“恩惠”，后面将讲到。

总评 94



☺	游戏背景带有浓厚文化内涵，平衡性很好，拥有完善的帮助系统以便玩家上手。
☹	对系统配置的要求比较高。

● 制作	Ensemble工作室
● 发行	微软公司
● 载体	CD×2
● 类型	即时战略
● 语言	英文
● 环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：■■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■■□
操作：■■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■■

升级系统的巨大影响和民族之间的平衡性

《神话时代》中同样要经历四大时代的升级，它们依次为创世时代、古典时代、英雄时代、神话时代。不过玩家只能选择希腊、埃及和挪威3个民族，每个民族各有3位主神，希腊是宙斯、波塞东和赫蒂斯，埃及是拉、伊希斯和塞特，北欧是奥丁、索尔和洛基。开始游戏时必须选择自己所信奉的主神，主神将决定玩家初期所具备的文明特性，在主神之外还有若干亚神，例如希腊的雅典娜、赫耳墨斯等，每位亚神都能带给玩家一种神赐力量和一个神族兵种，以及几种特有技术，升级到新时代后可从给出的2位亚神中作出唯一选择，这种选择对玩家今后的发展非常重要，例如赫耳墨斯带来的神赐力量是强制停火，神族兵种为半人马射手。另外还能使你获得多种强化骑兵的新技术，如果想大力发展骑兵来制胜就应选择这位亚神。神族兵种与兵营、靶场和马厩中生产的普通兵种相比威力要大得多，而且它们大都采取特殊的攻击方式，与神话故事中的描述完全吻合，例如希腊亚神阿瑞斯的巨人就能抓起单个敌人抛向空中，而埃及亚神赫拉斯的鹰头复仇者居然可以冲进敌群中使出旋风刀法。游戏中升级所带来的变化影响巨大，与之相比《地球时代》中通过获得奖励点值来强化兵种或建筑物属性实在只能算小打小闹。

虽然表面看来《神话时代》只有3个民族，但加上信奉不同神祇的变化后就能衍生出复杂多样的文明类型。哪怕两位玩家开始时用的是同一民族，信奉同一主神，但结束时双方各自文明的侧重点和结构


选择不同的亚神可获得不同的优势。


神赐力量可给予玩家钱粮满仓。


挪威的神赐狼群疯狂袭击地方村民。


埃及女神的技术树图。


选择挪威的亚神。

仍然可能毫不相同。就3个民族来看，其相互之间的差异远远超过了《帝国时代Ⅱ》中的各民族差别，希腊民族完全是源自《帝国时代Ⅱ》中的正规打法，无论是修墙筑堡，还是发展精锐步骑兵都能打造出强大的军事力量；挪威方则纯粹一派游击队作风，收集资源的仓库全是可移动的大棚马车，士兵同时身兼修筑建筑物的工人，即使是采集资源的村民也可随时转化为士兵；埃及则偏重于异术和动物召唤，很多兵种和技术都可借助动物甚至鬼怪力量。根据目前网上会战的情况，全球有不少玩家都倾向于选择埃及的拉作为主神，但就实力来分析3者之间可谓不分伯仲，每个民族都能通过变换亚神来改进自己的战术，这种灵活多变的设定足以让《神话时代》在目前的即时战略游戏群中鹤立鸡群。

有趣的“恩惠”设定

神灵概念又在游戏中引出了一种全新的建筑物——神庙。神庙不同于《帝国时代Ⅱ》中的寺庙或教堂，它是重要性仅次于城镇中心的建筑物，神庙可以生产神族兵种，与神族兵种相关的各种技术也在这里升级，而它和这款游戏中新出现的资源——恩惠也密切相关。研究很多高级技术都需要消耗恩惠，恩惠是取悦自己所信奉的神灵后获得的神赐点值，希腊民族获得恩惠需要有村民在神庙前不停磕头参拜，磕头的人数越多恩惠增加得越快，但这样显然会影响到其他资源的生产；而埃及民族则要在神庙附近依次修筑5种纪念碑，恩惠值因此会不断自动增加，修完5种纪念碑后恩惠增加的速度达到最快；挪威民族获得恩惠的方式比较另类，只有通过战斗才能取悦神灵获得恩惠，而神庙中招来的英雄赫瑟尔只要还活着也能促使恩惠增加。

与《魔兽争霸Ⅲ》的英雄系统相比较

英雄是近期即时战略大作中纷纷出现的设定，他们让玩家在人海战术泛滥的麻木杀戮中找到一丝值得珍惜的寄托。《神话时代》中的英雄人物均取材于各民族的神话传说，这些属于人类的英雄有男有女，既有骑兵也有步兵。尽管英雄威力大于普通兵种，但他们的最大作用却是克制神族部队。希腊的英雄人物大都出自于《荷马史诗》，每个时代可获得一位；埃及的英雄人物分为法老和祭司两类，前者只能有一两位，后者数量没有限制；挪威的英雄人物赫瑟尔更像是某类特殊兵种，只要经济条件允许尽管量产。在单人模式下的战役任务中，英雄永远不会死亡，当HP降为1点时英雄将昏倒在地，一旦附近的敌方部队或建筑物被消灭后，英雄会自动复原苏醒过来。而在随机地图的战斗中，英雄的死亡和其他兵种没什么区别，只不过战死后可以在城镇中心或神庙里重新招募。《神话时代》的英雄更类似专司克制敌方神族部队的特种兵，与《魔兽争霸Ⅲ》中偏重RPG成分的英雄人物相比，他们既不能携带装备，也无法学习新技能。不过仅从战术层面来看，这些英雄们应该具备的功能都不缺。暴雪在RPG界的声望促使他们在《魔兽争霸Ⅲ》中注入大量RPG要素，但作为一款纯粹的即时战略游戏，Ensemble的做法无可非议。

防御的重要性和完善的帮助系统

另外要告诉大家，《帝国时代Ⅱ》中四处修建城镇中心抢占资源点的美好日子已经一去不复返了，《神话时代》的城镇中心只能修建在废弃的居住点上，而每张地图上的废弃居住点数量仅有4到6个，并且位置全部固定，这一重大改动宣告以守为攻的基地推进式打法彻底废除。根据笔者多次战斗的体会，《神话时代》过于强调防御，进攻方无论是手段还是威力都遭到无情削弱。由于城镇中心的攻击性作用被降到最低，城堡显然无法完全代替城镇中心在进攻中的作用，进攻方以基地推进的廉价打法立刻失效。而防御方修造的木墙可在升级时代后直接转化为石墙，石墙HP奇高，箭塔、城镇中心和城堡的射程和准确度都相当惊人，如果再有能够提升弓箭技术的亚神或宝物帮助，敌人简直无法靠近。攻城器械与《帝国时代Ⅱ》相比数量较少，攻击威力也没那么大，如果不是突出奇兵或借助破坏力极大的神赐力量要想突破对方防线并不容易。游戏在人工智能方面也有本质上的进步，即使在EASY模式下选择征服模式，要想把电脑对手全部剿灭也挺费劲。

《神话时代》具有一套非常方便的在线帮助系统，玩家只要选中某个建筑或单位后按F1即可得到有关该建筑或单位的详细说明，各种属性、价格、附加数值都能看到，在说明文字中涉及到其他单位、建筑或技术的关键字也都是可点击的超级链接。可以说除了《文明》外，这大概是笔者所见过的帮助系统最完善的游戏了。

当年在《帝国时代》与《星际争霸》的对峙中，《星际争霸》以极低的硬件要求和通俗易懂的操作界面赢得了全世界玩家的心，两者的继承人同时跨入3D世界后，《魔兽争霸Ⅲ》在继承优良传统的基础上进一步推出了很多卖点，《神话时代》虽然在很多方面都有超越《魔兽争霸Ⅲ》的表现，但它的致命缺点在于游戏的文化背景，与当前流行的魔幻文化相比，国内很多年轻玩家并不热衷于西方的神话故事，因此潜意识中难免有文化隔阂。此外《神话时代》对硬件要求略高一些，很难想象它的网络前景会有望胜过挟《星际争霸》余威而来的《魔兽争霸Ⅲ》。

企盼已久的回归

评

NBA LIVE 2003

总评 89

☺	篮球与游戏完美结合，视觉效果好，娱乐性强。
☹	对新手来说设置过多，无法用键盘单机双人对战。

● 制作	EA SPORTS
● 发行	美国艺电（EA）
● 载体	1CD
● 类型	体育
● 语言	英语
● 环境	Win98/Me/2000/XP

画面：■■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■□
操作：■■■■■■■■□
娱乐：■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■■□

篮球类电脑游戏的兴起，应该追溯到3年前那个3D加速技术取得长足进步的时代，当时的NBA Live 99凭借硬件的改善，将游戏的表现力上升至前所未有的高度，随后推出的NBA Live 2000，让该系列飞跃至巅峰状态。但正是在这大好形势下，2001的延期发售，2002的PC版夭折，令NBA fans不免失落。在沉寂了一年后，EA SPORTS终于再度推出NBA Live 2003系列的PC版本，这一时刻凝聚了无数玩家的期待与祝福。


■游侠 幻文

极为逼真的画面与临场感

虽然2001距今已时隔两年，但它的画面令笔者深信是篮球游戏中最出色的，这种观点在进入本作后终于被自己否定了。2003的图像有了更大的强化，色彩运用丰富，整体感觉饱满。球员的轮廓不再像以往那样偏瘦，肢体的比例更加合理，光线照射下手臂的肌肉凹凸感十足，而球衣上的褶皱也飘逸自然。相比前作，人物表现上最大的改进就是局部柔化处理，手掌的形状已基本真实，在做不同动作时的姿态都很流畅，完全没有前作中的僵化感；头部特征在本作依旧是多姿多彩，大多数球员的面部表情都入木三分，尤其是乔丹、奥尼尔等大牌球星更是栩栩如生。当播放特写时，球衣上的网眼、球员肘部的擦伤都历历在目。而且本次球场也有明显改进，木质地板上的条纹镌刻清晰，光泽透彻，反射效果出众。透过地板我们可看到观众席上的一举一动和球员的身影在场上奔跑穿梭。如果在练习模式中，体育馆四壁上的窗户都能被清楚地倒映出来。最令笔者赞叹的是地板反射还会随着照明的方向和强弱而改变，例如在昏暗的地方，我们就只能隐约看到两只脚，而在聚光灯集中照射的地点就能看清全身，这实在比前作里那种无论什么地方都只有半条腿的反射强多了。相对于反射，2003中的影子处理与前作大致相同，在夜晚的街头球场上拖着斜长的身影进行一对一斗牛也是美国篮球文化的一种表现形式。另外，观众贴图也比前作更加立体，而且还在连续不断地鼓掌、挥拳、呐喊，这些细节很符合真实赛场的情况。同样，替补席上的球员也根据场上局面而变换动作，例如垂头丧气、坐立不安，这可是前作所没有的。值得一提的是，2003中教练不再充当隐藏角色，每逢比赛主帅都会亲临现场，在场边运筹帷幄，特写镜头中的菲尔·杰克逊还不时地吹口哨来煽动气氛。为了照顾玩家的电脑配置，本作同样可对多项细节表现进行微调，通常开启反射和观众动作会消耗大量资源，所以当你发觉游戏掉帧严重时，可以尝试关闭这些特效。


创建球员时的细节可以令球迷满意。


后仰投篮的曲线优美。

最为庞大和翔实的球员资料库

和EA SPORTS的FIFA系列一样，NBA Live系列在数据资料方面也始终保持着全面准确的特点。2003中的球队资料更新非常迅速，从游戏发布时的资料推测，可以肯定是10月左右才刚刚收录的。全联盟29支球队，东西部两支明星队，成员名单准确率达95%以上，另外还有和前作一样5支超级明星队和一些自由球员，球员总数累计达500人。每个人都根据实际表现填充能力属性，本作中依旧是乔丹的平均能力最高，全面系数高达99。很多年轻队员随着在真实比赛中的进步，

能力值也有相应提高，例如现在风头正劲的76人的艾弗森、火箭队的弗朗西斯、魔术队的麦克格雷迪等。关于老队员能力下降这点EA SPORTS处理得也非常好，如乔丹、皮彭在明星队和普通队就是两种情况。NBA中的统计向来令外界汗颜，在游戏中，我们不仅可查询每名球员的比赛记录，而且还可看到他们的生日、球龄、毕业学校、绰号、籍贯，真可谓包罗万象，但可惜的是没有排序功能，这令人稍感不便。除此之外，球员的外貌特征也是参考现实来制作的，本作的封面人物基德在游戏中就被刻画得神采奕奕，整齐的胡须和犀利的眼神给笔者留下了深刻印象。所有人的发型、饰物、护具、袜子、球鞋都不雷同，颜色款式也多种多样，艾弗林右手的白色护臂非常醒目，斯普雷维尔的满头小辫也一目了然，其他知名球员还有很多此类的特征。另外，本作对纹身这个细节把握很得当，这也是受了近年来NBA球员中纹身热的影响，游戏中的纹身种类很多，例如国王队的迈克·毕比右臂的十字架就相当于一张名片，不过很多黑人球员身上的纹身都不太明显。


激烈的一对一攻防。

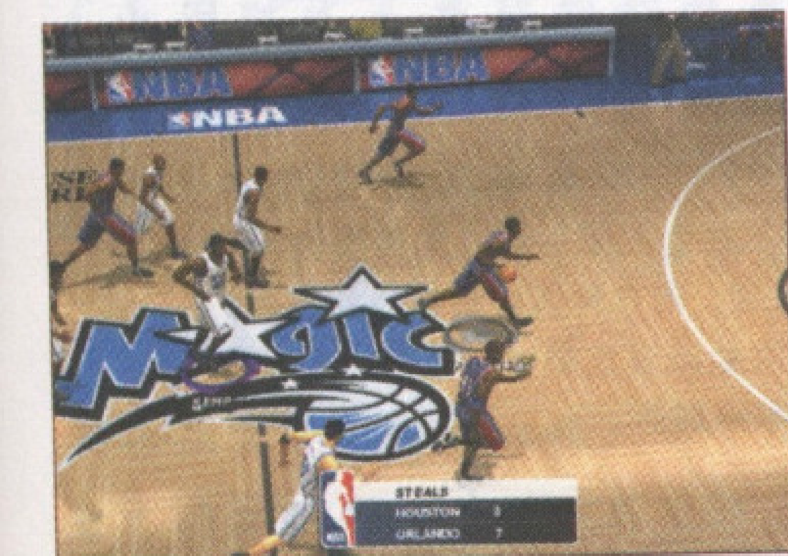
中国3星的表现比较满意

作为中国玩家，当然要特别关注3大中锋在NBA Live 2003里的情况。首先值得庆幸的是，我们再也不用自己编辑补丁才能让国人踏上NBA赛场，本作中的确包括姚明、王治郅和巴特尔，其中姚明在火箭队担任首发中锋，而王治郅和巴特尔分别位于小牛队和马刺队的伤病名单中，基本上没有出场机会，但无论怎样，这都是值得国人骄傲的。其次，3人的相貌显然没有球星那般待遇，姚明和王治郅还能让人勉强接受（前者稍好），但年长的巴特尔却一副娃娃脸实在令人啼笑皆非。在能力方面，身高7英尺5英寸的状元秀姚明全面数值为78，盖帽能力突出，笔者非常中意用他来演绎上个世纪80年代末奥拉朱旺那场大梦；王治郅的全面指数与姚明相同，二人能力互有优劣，现实中王治郅已转会到快船队，而游戏却让他继续留在了达拉斯，但被打入“冷宫”却不知从何说起；反观巴特尔，75的全面指数虽然不算太差，但启用他却相当困难，速度和灵敏系数偏低的硬伤导致巴特尔往往会跟不上全队的节奏，但作为中国最强壮的球员，88的强壮指数还是很客观的。尽管在游戏中玩家可自行调整球员能力，但笔者还是希望我们的移动长城可通过自身的提高，来促使EA SPORTS在今后推出新的花名册。


教练叮嘱姚明战术。

系统和操作上的改变

和本年度的FIFA 2003相同，NBA Live 2003也在原有多处系统上进行了彻底修改，真实的动作系统和自由化操作是本作一大特色。在2001中，球员跑动姿态就已进行过调整，而本作则更加明显，加速时人物重心会向前偏移，而且转向角度受到限制，想在加速中作直角度转向，人物会先自动跑出90°的弧线。如果想在加速中立即转身则是不可能的，这很符合力学规律，避免了加速在游戏中的滥用。投篮的动作更加细腻，尤其是手腕将球抛出的一霎那更是异常美妙，原先那种看起来很不协调的前倾投篮被彻底废除。上篮、扣篮的动作增加了几十种，球员在做这些花式时宛如行云流水，一气呵成，使用乔丹在罚球线起跳灌篮那种快感真是难以名状。运球中的突破和旋转也产生出很多新动作，并且所有球员均可使用，而不是前作中“敏”人的专利，这就造成了很多行动迟缓的人在旋转时像慢动作一样，导致整体节奏加快的比赛一下又停顿了下来，这点的处理上EA SPORTS有欠妥当。



快攻战术的威胁极大。

操作方面，本作改动了一些键位功能和搭配顺序，例如投篮和跳跃就不再是同一按键。强制扣篮也被取消，为了达到顺其自然的效果，只要人物能力和距离达到要求，就能自动使用扣篮或上篮，而原先在篮筐后面无法投篮的情况已成为历史，一个勾手就能轻松得分。除了改进旧式操作外，EA SPORTS还专门针对手柄开发了新颖的Freestyle操作系统，我们可借助手柄上的两个小摇杆实现完全自由化的攻防。笔者在使用罗技力回馈天盾进行游戏时，左Analog可轻松控制方向移动，而右Analog在转动不同方向时则可马上做出相应动作，这样就不必再用随机的假动作去突破了。不用Freestyle虽然可照旧进行游戏，但是绝对不可能体会到那种随心所欲打球的酣畅感觉。在单打独斗时的将球单手后置和防守时的双臂高举这类动作都只有借助Freestyle才能实现，普通键盘和没有方向杆的手柄都是没法办到的。


赛前准备，奔向自己的位置。

随着动作系统的全面提升，电脑AI的水准也今非昔比，他们经常会发动快攻和3分战术，而且还善于在跑动中扯出玩家的漏洞，防守中对质量不高的传球拦截率也有所上升，这让玩家在熟悉操作的同时也要善用战术呼叫功能。进攻时分为3分球、单挑、呼叫挡拆和调中锋4种战术，防守时也分为区域防守、人盯人、2人包夹和全场紧逼4种，本作中的战术并非形同虚设，例如在进攻时使用3分战术，远投能力好的队员就会想方设法甩开防守队员跑在3分线外等待。如果和SUPER STAR级电脑对战，单一的战术也很难奏效，它相当考验玩家的组织能力和大局观，因此可分别为各种战术定义快捷键，以便根据场上情况及时变更。另外本作没有故意犯规键，战术呼叫键在每节比赛的后几分钟就会变为犯规战术。


王治郅被姚明盖帽。

虽然NBA Live 2003的PC版如期而至，但EA SPORTS的制作重点已转移到TV GAME平台也是不争的事实，不过也正因此我们才能玩到如此多变且富有对抗性的篮球游戏。在闲暇之余，创造个性球员，听着简单明快的R&B，登录EA SPORTS Online与老外切磋球技，这将是多么惬意的生活呀。

大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括**普通级、指导级、专家级和研究级**。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

普通级

大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。
适应人群：适合所有年龄人士。

指导级

大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。
适应人群：任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

专家级

大众软件游戏分级 POPSOFT 专家级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。
适应人群：只容许十八岁以上人士使用的游戏。

研究级

大众软件游戏分级 POPSOFT 研究级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。
适应人群：只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人性内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其他场面非人性场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其他场面非人性行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其他非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本刊中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

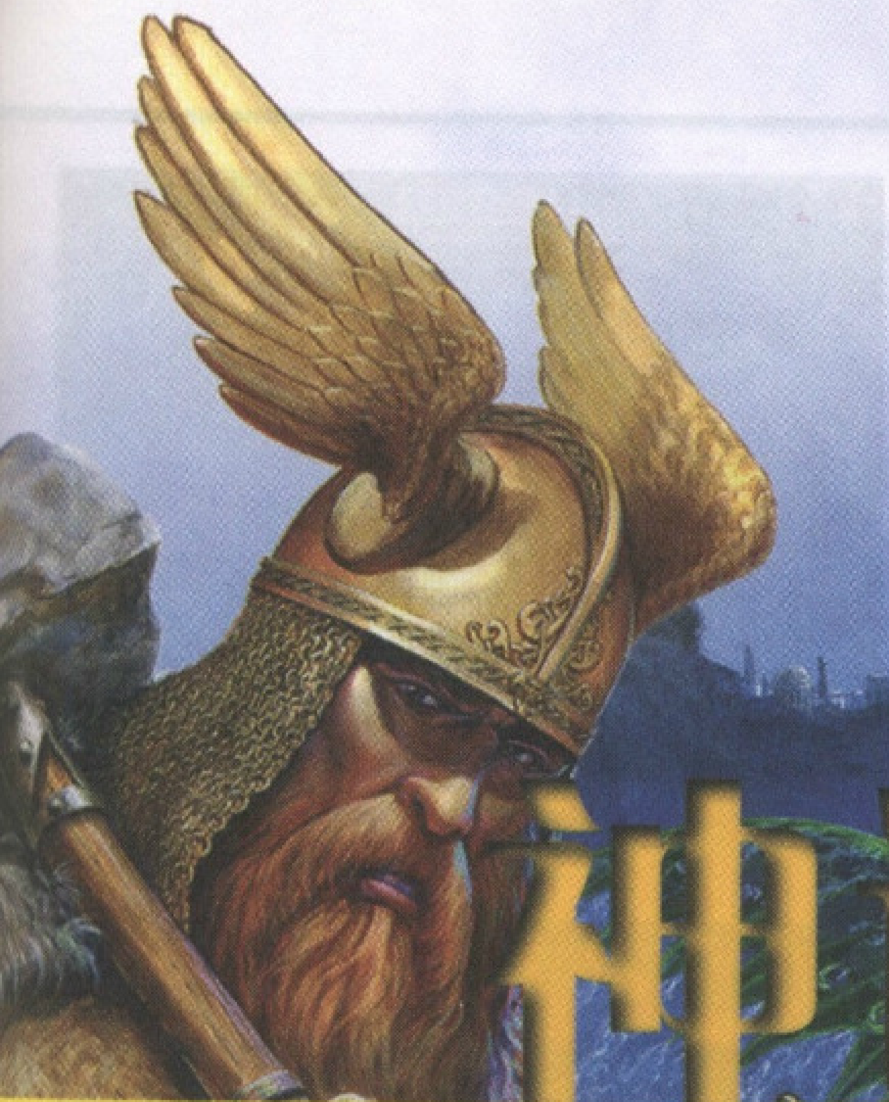
剧情：

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

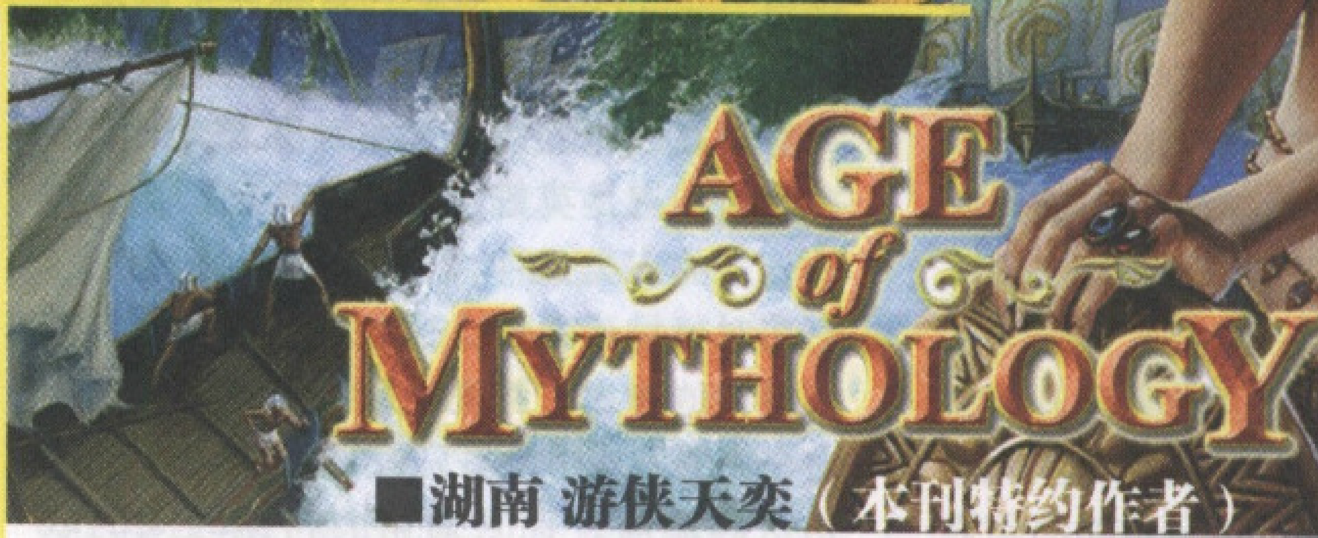
评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。





神话时代

AGE of MYTHOLOGY



■湖南 游侠天奕（本刊特约作者）

微软涉足游戏领域已有数年时间，在硬件方面主推XBOX，在游戏方面则发行过《帝国时代》系列、《光晕》、《地牢围攻》等名作。开发商Ensemble工作室就是《帝国时代》系列的创造者，2002年10月，他们又打造出了《神话时代》，显而易见，《神话时代》与《帝国时代》之间有着天然的联系。其战役故事讲述了一位英雄在梦境中回到古代，为了拯救自己的家园而与邪神及其追随者曲折斗争的历程。游戏的特点在于它在保持《帝国时代》核心机制的基础上，对资源采集、军事设定等方面做了较大改变，加快了战术变化的节奏。

总评	94
制作	Ensemble工作室
发行	微软
载体	CD x 2
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win9x/me/2000/xp
画面	■■■■■■■■■□
音响	■■■■■■■■■□
操作	■■■■■■■■■
娱乐	■■■■■■■■■■
剧情	■■■■■■■■■
配置要求	CPU：Pentium Ⅲ 1GHz 显卡：64MB以上3D加速卡 内存：128MB RAM 硬盘：901MB

入门篇

资源与时代

《神话时代》里的资源分为粮食、木材、黄金和神的恩惠（Favor）4种。粮食是基础，在早期是最紧张的资源；木材首先用于设施建造，其次是出弓兵型部队和部分研究的必需；黄金则多用于出强力兵种、升级、研究。采集粮食有3种途径：一是打猎，二是采果子，三是种田，这一顺序也代表了在游戏初期的优先选择。与《帝国时代Ⅱ》不同，由于电脑AI的提高，“引猪法”（即打一下动物后向主厂方向跑，引动物追到主厂附近猎杀）不再起作用，因此打猎前在动物群的中间建粮仓免不了。木材和黄金的采集方式均单一，各为伐木和采金矿。神的恩惠则是全新的资源类型，由于它的上限仅为100，所以是一种更为稀缺的资源，重要性也相对更高，恩惠的收集方式随文明的不同而不同。与《帝国时代》类似的是，主厂的升级也划分为4个时代——古代、古典时代、英雄时代、神话时代，区别在于升级的前提要求相对简化了，3次升级分别只需建神庙、铁匠铺和市集即可，主厂的建造地点不再随意，而是必须在场景中固定的定居点。



建好神庙方能将主厂升级。



建雕像，增加神的恩惠。

神与文明

游戏中共有9个独特文明，它们之间以所信奉的主神相区别。根据这些主神在历史上的来源，又可归结为三大文化：希腊、埃

及和北欧。埃及的3个主神分别是太阳神拉（Ra）、魔法女神伊希斯（Isis）、混乱之神塞特（Set）；北欧的3个主神是众神之神奥丁（Odin）、雷神索尔（Thro）和火神洛基（Loki）；希腊的3位主神是众神之神宙斯（Zeus）、海神波塞东（Poseidon）和冥王赫蒂斯（Hades）。这9位主神是古代的默认之神，选择文明也就等于选择主神，它们身后则跟着其他一系列神，由玩家在主厂升级时选择。这些神都带来独特的神话兵种、神术和英雄，从不同方面影响你的经济和军事能力，详细资料请参见表一、表二和表三。

三大文化之间的区别除了神系外，还在于资源采集的机制。希腊更接近于传统的《帝国时代》系列，属三大文化中的正统派。村民是资源收集的执行者，粮食送往粮仓，木材和黄金送往仓库，村民在神庙前膜拜以获取神的恩惠。埃及的机制稍作变化：粮食送往粮仓，木材送往伐木场，黄金送往采矿站，恩惠则通过建纪念碑来获得，纪念碑建得越多，恩惠增加的速度就越快。有趣的是，埃及的粮仓、伐木场和采矿站都是免费的。另外，法老是埃及的重要角色，他们的祈祷能加快某种资源的采集速度，本身也具有较强的作战能力。北欧显得变化较大，它不用建筑物而代之以牛车来收集各类资源，这在资源很分散的场景上将有较大优势。村民只能用来采集资源，建造和修理设施的任务由战士来执行，而恩惠则通过战士们的作战来获得，没有战斗就没有恩惠。矮人这个独特单位有着很高的采集黄金的效率，优于村民。

军事

军事打击手段分为四大类：一是传统的人类部队，包括步兵、弓兵、骑兵、攻城器械，大家对这些应该很熟悉了。游戏中对这些兵种的相克关系给予了明确说明，基本上每类兵都有对抗其他特定类型的兵种。二是神话兵种，比如独眼怪、美杜莎、牛头怪等，它们均从神庙里招募，而且需耗费15～40不等的恩惠，神话兵种拥有较高的作战能力，在对抗人类部队时有优势。三是英雄，他们其实就是比较特殊一点的人类兵种，一次只能出一个，它们在对付神话兵种方面有奖励。四是各神所提供的神术，例如地震术、流星术。神术在一局游戏中最多只有4个，每个用完就无法再施展，而且通常有持续时间的限制，因此使用时机很重要。游戏像《魔兽争霸Ⅲ》那样引入了人口消耗的做法——村民只占1个人口，步兵、弓兵占2个，战象占5个，神话兵种则通常占3～4个。



选择信仰的神。



攻向敌神庙。



绕着神庙走，雕像将发出闪电术歼灭众敌。

战术进阶篇

快攻是金

虽然和前作相比，在具体设定上了做了很大变化，但在核心策略机制上，快攻仍是最重要的也是必需掌握的战略思路，这已是网上初步讨论的一致意见。至于常说的控制型打法，只有在熟练掌握了快攻和反快攻的基础上才有实际意义，否则只能是纸上谈兵。快攻的含义当然是指先下手为强，先于对手出兵骚扰。为此，就需要琢磨出一套快速发展的机制，在尽可能短的时间内积累出一定的兵力对敌发动攻势，并且不至于过多地影响自己的后续发展。在具体实施上，由于木材和黄金的采集效率要高于粮食，即相同数量的村民在相同时间里所采集的木材和黄金数量要明

表一：

希腊诸神	时期	受益者	神术	神话科技或神话兵种
海神Poseidon	古代	——	引诱术（引诱野生动物聚集起来）	驯马（扩大骑兵的视野）
众神之神Zeus	古代	——	闪电术（击毙一个敌目标）	奥林匹克（使希腊英雄拥有更多的血）
冥王Hades	古代	——	哨兵（召唤出4名哨兵保护主厂）	黑暗谷（提供一个黄金收入来源）
信使之神Hermes	古典	骑兵	停火术（迫使场景中的战斗停止一会儿）	半人马（快速移动的骑弓兵）
战神Ares	古典	军事兵种	瘟疫术（阻止敌人训练新的军事单位）	独眼怪（步兵，可将敌人扔出老远）
智慧女神Athena	古典	步兵防御	治疗术（给部队、设施和攻城器械加血）	牛头怪（步兵型，刺伤型攻击）
爱情女神Aphrodite	英雄	村民	诅咒术（将敌部队变为猪）	尼米亚猛狮（以咆哮发动区域杀伤）
酒神Dionysus	英雄	骑兵	青铜术（使人类士兵的皮肤变为青铜）	九头蛇（可同时攻击多个目标）、Scylla
太阳神Apollo	英雄	弓兵	地下通道（创造一条通道，供部队穿过）	狮蝎怪（射击型，从尾部射出长钉）
狩猎女神Artemis	神话	弓兵	地震术（摧毁敌建筑，将敌军抛离地面）	麒麟（以喷火或物理格斗来攻击）
劳动之神Hephaestus	神话	盔甲和武器	富饶术（创造一座财富屋）	雕像巨人（机械巨人，格斗型）
家庭之神Hera	神话	建筑和神话兵种	闪电风暴（链状闪电打击范围内之敌）	美杜莎（蛇妖，弓兵型，可将敌人石化）

希腊各主神的文明奖励：

Poseidon：骑兵的招募费用降低；建筑物被摧毁时自动出民兵；市集费用降低。

Zeus：重装步兵移动速度加快，步兵对建筑的伤害提高；起始25点恩惠，恩惠上限200；更快的恩惠生产速度。

Hades：阵亡的战士可产生幽灵；建筑物的血和攻击力提高；弓兵的攻击力提高。


初期边建设边防守。


敌人的攻击步调非常快。


准备发动攻势。


用神之恩惠给部队和设施加血。


木栅栏留道缺口，是防守的常用策略。

显多于粮食，所以常用的快攻兵力组合是以耗费这两种资源为主的弓兵类，而耗用粮食较多的步兵和骑兵则通常不作为主力兵种，何况弓兵在消灭敌村民方面有着很大的便利性。另外由于神话兵种在对抗传统人类部队上的优势，因此在早期夹带上两个神话兵种甚至全部是神话兵种也是非常值得推荐的打法。

快攻要多快？

发动攻击的时间当然越早越好，具体在什么时间发动与既定的战术策略和发展顺序相关联，没有固定的答案。由于神话兵种的加入，《神话时代》中要塞的作用大为降低，不仅它所出的兵种不再那么“强力”，而且它自身也不那么抗打了。因此，快攻的分水岭不再是看你是否进入第3个时期，即《帝国时代》中的T3（青铜时代）在此的意义大为下降，玩家可以在第2个时期就发起攻击。现在所见到的最快攻击时间是3分半（按F11开启时间进程显示）的Loki神系快攻，正好在主厂升到古典时代时发动。笔者在此介绍较为温和一点的Zeus神系快攻的发展顺序。

10分钟的弓兵快攻

选择Zeus，按默认条件进入一幅随机地图。前7个村民（包括初始的3个）在主厂旁杀猪羊，保证粮食的采集速度超过出村民的消耗速度，这样主厂就能持续不断地出村民。侦察骑兵在主厂四周探索，将找出的猪羊带到主厂边，通常可找到8只，然后再去探索远处的场景。第8个村民在金矿和树林间的空地上建仓库和住房，之后3个村民去伐木、2个采金，余下的新出村民全部去动物集结点建粮仓打猎，直至人口达20。建房屋的村民则在中途去建粮仓、神庙，即18个村民中，12个打猎、3个伐木、2个采金、1个搞建设并最终在神庙膜拜，等粮食达400，点下升级按钮，同时改变村民的配置，调5个村民去伐木。当升至古典时代时大约是5分钟。

主厂出1个村民搞建设、4个伐木、2个采金，使总村民数达25个。研究仓库的伐木和采金科技，加快这两项资源的采集速度，打猎的村民改为种田。建几座房屋和2～3座弓兵营，最后是铁匠铺。一面从弓兵营出兵和从神庙出半人马，一面视资源情况将伐木工转去种田，以加快粮食采集速度。大概到第10分钟时，积攒起由2个半人马和10个弓兵组成的部队（甚至包括一名英雄），并点下升级英雄时代的按钮。这样一来，当部队朝敌基地进发的同时，你的主厂也能在11分钟左右完成升级。这第一股部队的目标在于杀对方村民来牵制住其经济，为后续的种种打击手段腾出时间。

文化间的迥异

希腊、埃及、北欧在资源采集机制上的差别，使得快攻的实施机制也相差很大。以埃及为例，也以组织一支弓兵部队并同时升英雄时代为目标，发展顺序如下：法老和牧师分头探索基地附近，将猪羊带回主厂；村民出到18个，其中11个打猎、4个采金、2个伐木、1个搞建设；法老探索回来后，对着粮仓祈祷，加快采粮速度；大约在5分钟开始升古典时代，将4个打猎的村民转去采金；升至古典时代后，出村民使之数量达25个，前期多采金，并辅以法老的帮助，以便为种植农田创造条件（每片田耗70黄金！）；后期多种田（10片），为主厂升级积累粮食；到11分钟，可凑齐一支部队并点下升级主厂的按钮……

反快攻

由于弓兵快攻在游戏初期的盛行，所以你必须考虑如果先遭到对方攻击时该如何应付。通常有如下这么几个办法：一是在主厂摇铃，将村民调回主厂，避免人员损失，但这是以损失经济为代价的；二是马上出兵，特别是出那种能够克制攻击之敌的兵，而且必须积攒起足够的兵力后再冲过去与敌作战，不要出一个就送一个上去，比如对抗15个投石兵，希腊神系以Hoplite和Toxote的组合出兵，或者15～20个Peltasts，埃及神系则出长枪兵，若能加上神话兵种则更佳；三是升级防御塔，游戏中默认给了4座，它们升级后能延缓敌人的推进步伐，为你的出兵腾出时间；四是施展神术，比如闪电术可击毙1个敌人，停



火术可强迫所有作战行动中止。除了这种被动的反快攻，还有一种积极的反快攻战术，即在早期发展时注意侦察敌人动向，若发现对方在大量伐木，那么就重点发展骑兵，这样一来，当敌弓兵抵达时，骑兵冲上去可轻松击溃之，并迅速反攻回去。后者已属于战术变化的范畴了，由于战术方面的复杂性，本文只能就此点到为止。

战役流程篇

1.预兆

■**任务**：在港口防御，直到援军抵达。

■**流程**：基地设施相当完备，主厂出村民采集资源即可，不必搞建设。依靠投石车和英雄击毙初期的海怪后，视资源情况训练更多的步兵和弓兵，并做一定的科技研究。让部队与海边保持一定距离，避免被海怪所伤。海盗将分5批进犯，每次都有海怪的协助，将治疗术留到后期使用。当敌最后一批大军强行登陆时，大批援军也正好赶到，逼退敌人。

2.后果

■**任务**：找到Kamos，夺回海神的三叉戟。

■**流程**：出村民采集资源，建造神庙后将主厂升级，随后建兵营，出步兵和弓兵，并建房屋提高人口上限。敌人将从南北两个方向交替骚扰，建防御塔以获得预警，作战部队随时增援。积攒起一支军队，神庙也出独眼怪助战，攻入东北部的敌基地，摧毁其主厂。敌头目Kamos在东部的山崖上，围攻之，迫其跳海逃走。

3.外围

■**任务**：在特洛伊城外建立坚固据点。

■**流程**：率部沿海滨南下，突破拦截，找到定居点，在它上面建主厂，之后开始基地建设。主厂每次升级都须在两个神中选择一个去信奉，各神提供不同的神话兵种和法术。敌人从北、东、西南海边这几个方向发动攻击，推荐发展骑兵，利用其快速的奔袭能力左右支援，再出其他部队协防。在各个方向建防御塔甚至要塞，以提供预警。在北面的峡谷中有3个遗迹，由英雄将它们送往神庙中保存，各起独特作用。稳定住局势并积攒起一支军队后，在投石车配合下进攻西北部的敌码头，摧毁它后从该处获得大量增援，再转而攻击东部码头已是小菜一碟。摧毁这两个码头即可，没必要去冒犯北部中央之敌。

4.妙计

■**任务**：摧毁特洛伊城的西门。

■**流程**：基地附近没有金矿，必须外出寻找。在双方基地之间共有4处金矿，一个一个去夺，采完了再夺下一个。在金矿旁建防御塔并布置部队，抵御敌人的不断反扑。由于黄金紧张，主厂升到英雄时代后从神庙出独眼怪进行作战，它们主要耗粮食。主厂升到神话时代后则从神庙出美杜莎或雕像巨人，另出小股骑兵，以冲击敌弓兵和投石车。主敌在北部，有3道防线，东部的紫色对手常派舰船过来骚扰，必须准备一支海军进行防御。在反击阶段，先突破北部之敌的两道防线，再调集多辆投石车猛轰其厚重的大门，其他部队则防御敌人的反扑，攻破大门即获胜。



援军及时赶到，逼退大股敌军。



摧毁西北部的敌码头后获得大量增援。



投石车在部队护卫下攻击敌镇。

表二：

埃及诸神	时期	受益者	神术	神话科技或神话兵种
太阳神Ra	古代	——	降雨术（加快农田的采粮速度）	Rhino的皮肤（提高村民的盔甲和攻击）
混乱之神Set	古代	——	远望术（察看一片未知区域）	野生（被转变的动物具有更强攻击力）
生育女神Isis	古代	——	繁荣术（加快黄金采集速度）	尼罗河洪水（免费提供粮食）
创造之神Ptah	古典	部队	流沙术（将敌人传送至远方）	翼蛇（吐毒液）
保护女神Bast	古典	村民	日蚀术（提高神话兵种作战力）	狮身女妖（物理攻击或沙旋风，攻城型）
死亡之神Anubis	古典	步兵和神话兵种	毒蛇瘟疫（召唤出众多毒蛇）	Anubite（速度快的步兵型，可跳起扑向目标）
战争女神Sekhmet	英雄	弓兵或攻城类	城堡术（将主厂变为一座堡垒）	圣甲虫（速度慢，攻城型）
爱神Hathor	英雄	建筑物	蝗灾术（大群蝗虫攻击敌农业）	大鹏（空运型）、太阳鳄（发射集束太阳光）
死亡女神Nephthys	英雄	牧师	古人术（复活出一支古人军队）	大头鲸（海运型）、蝎人（步兵型，有带毒尾刺）
地狱判官Osiris	神话	骆驮骑兵	Osiris之子（将法老变为半神）	木乃伊（将敌人变为奴隶）
复仇之神Horus	神话	步兵	龙卷风（召唤出一股龙卷风）	复仇者（速度快的步兵型，可同时攻击周围数敌）
智慧之神Thoth	神话	要塞	流星术（强大的火柱从天而降）	凤凰（飞行类，喷火）、战龟（顶翻敌舰船）

埃及各主神的文明奖励：

Ra：牧师能强化建筑物；法老的强化效果提高；战车和骆驼骑兵有更多的血、移动更快。纪念碑更加便宜，而且更为坚固。

set：法老可召唤动物；牧师可转变动物；投石车和战车弓兵训练更快；出兵设施更便宜。

Isis：纪念碑免遭敌神术的杀伤；主厂多支持3个人口；所有的升级都便宜些；方尖碑更便宜，建造得也更快。


防御敌人的海上进犯。


突破两道防线。


打掉敌人在山头的要塞。


修筑栅栏，方便防守。


防御敌人的反扑。

5.绰绰有余

■**任务**：保护Ajax，阻止特洛伊军队的挺进。

■**流程**：马上率部到场景中央，消灭正在围攻Ajax的敌骑兵，然后跟随他到西南部的基地开始搞建设。此关可与盟友做贸易，多出贸易马车，不愁黄金来源。西南一线属安全地带，只需在基地北部修筑栅栏，延缓骚扰之敌的步调。主厂升至神话时代后，由神庙出雕像巨人（他可通过砍树来给自己加血），加上骑兵和投石车，大军北上。先攻克山头，再突入敌城中，扫荡一切设施。

6.木马计

■**任务**：建成特洛伊木马，用它占领敌城。

■**流程**：前期的建设过程中不时有敌侦察骑兵经过，务必将其全歼，否则会引来敌人的攻击。当木材达到1000时，主厂东面将出现木马的原型，在派农民建造它的同时，在旁边布置防御塔、要塞和部队进行保护。敌人从北面和东面两个方向轮流发动攻击，除了用步兵和独眼怪正面抵挡外，需准备少许骑兵突击敌后方的投石车和弓兵。等木马建造完成，3位英雄按预定计划乘木马潜入敌城。夜幕降临，3人从木马中出来，往南绕开巡逻之敌，趁雕像巨人的巡逻空隙击毙道路东侧的独眼怪，夺取4台攻城塔，并用它们击毙雕像巨人、摧毁南面的主城门。大批援军赶到，消灭试图拦截的敌人，之后投石车在部队保护下一一摧毁城里的3座要塞，占领敌城。

7.更多的强盗

■**任务**：营救Chiron。

■**流程**：从场景南部往西北走，突破怪物的拦截，途中获得一群半人马弓兵的支援，抵达监狱。在监狱北面的道路尽头消灭守卫，囚犯即获得自由，并归玩家指挥。利用这支部队摧毁监狱东面的敌兵营和防御塔后继续东进，分批消灭散布于各处的敌人，在场景东部摧毁敌神庙。每完成一步就能获得一些资源，可从归顺的兵营里出各类部队来增强战斗力。由于资源有限且无法通过生产来增加，因此资源是用在出兵还是用在研究上、是出步兵还是骑兵，都需掂量好。至少准备3辆投石车，其余部队保护它们往北进攻，敌人将疯狂抵抗。摧毁Migdol的要塞即救出Chiron。

8.坏消息

■**任务**：击败敌人，找到Gargarensis的藏身地。

■**流程**：两位英雄各占据一块基地，相互隔绝，不过经济是统一的。西面的基地主产黄金，东面的基地则主产木材，分配农民做事时注意有所侧重。两处都需准备一些兵力来防御敌人的进攻，在黄金不足时从神庙出独眼怪。积蓄实力后，从东面的基地开始反击，往北挺进可占据额外的金矿。当投石车轰掉场景中央山头的敌要塞时，两处基地就可基本能实现互通了。两位英雄兵合一处，往北逐步推进，砸碎挡道的围墙。沿途敌人的抵抗相当顽强，一波接一波地反攻，在雄厚经济实力的支撑下，攻到北端的矿井只是时间问题。

9.线索

■**任务**：摧毁地下通道大门前的冲城车。

■**流程**：英雄的前方，一群敌人正在使用一辆巨型冲城车撞击地下暗道的大门，必须赶在大门被撞开前制止他们。部队绕经场景中央赶到大门前，用链状闪电消灭大部分守敌，再围上去猛砍冲城车。敌人的援军将从身后冲上来，而友军也将分批赶到。此关关键就在于不断地调增援部队过来，协助抵御敌人的猛扑。增援部队需提防途中可能遭到的拦截，作战间隙则继续猛砍冲城车。法术可帮大忙，治疗术和金甲术能有效延长部队的生命。一旦冲城车被摧毁，任务即告胜利。

10.奇人

■**任务**：从地下暗道逃出来。

■**流程**：由于身处地下暗道，部队很难看清楚周围的情景。往左走不远，获得幽灵的帮助，它们有较大的视野，对敌人完全隐形，若攻击敌人，则与目标一起消失，因此不要随便浪费幽灵。以幽灵探路，部队跟进，引诱并消灭沿途的少量怪



物，注意搜集游戏指定位置的冥王遗物。推进到场景东部时，积累起约6个幽灵，让它们卡在路口，弓兵朝巡逻的独眼怪射击，并及时后退，这样就无需经过格斗而直接将众敌击毙于幽灵组成的人墙之外。消灭这群敌人，其山头的神庙自动垮掉。依法炮制，推进到东北部的河流边，乘船南下，和友船一起击毙两个海怪，登陆到岸边。前方的道路散布着众多毒蛇，仍用幽灵组成人墙、弓兵射箭的战术，谨慎推进，抵达北部的提示地点，拿到第3块冥王遗物。朝场景西部进发，途中以幽灵消灭一群独眼怪和雕像巨人，最终抵达神庙区。奉上3块遗物，膜拜神像，获取神恩，逃脱地下暗道。

11.失落的遗物

■**任务**：在3道峡谷通道防御，直至Amanra挖出守护者之剑。

■**流程**：此关要防守3道峡谷，将主力部队集结在场景中部，随时准备向遭受进攻的峡谷增援。由于没有主厂，因此最初所拥有的那些村民非常宝贵，抽调一个去建铁匠铺和兵营，并修筑被敌人击垮的城墙。兵营里不断出投石兵和斧头兵，增加参与防御的人手。部队躲在石墙后面，让投石兵于格斗接触战之前消耗掉敌部分兵力。将两名牧师摆在部队后方，以便为伤者加血，切勿将牧师编入作战队伍中。

12.梦中人

■**任务**：唤醒守卫，以击败Kemsyt的大军。

■**流程**：部队从场景北端南下，骑弓兵开道，以其机动性诱歼金矿旁的敌兵，解救挖矿的民工。带着这些人继续蜿蜒南下，击败沿途埋伏的木乃伊和毒蛇，抵达场景中部的村镇，获取该村的控制权。埃及文明积累神恩的途径是建雕像，建得越多，恩惠增长越快。此关前期比较安全，而且不愁黄金来源，顺利地在建成要塞后组织起战象军团，配合以神庙的翼蛇弓兵。睡梦中的守护者矗立在东北部红色对手的基地里，另有一股庞大的敌军从正西端开始劫掠盟友村镇，必须赶在他们进入红色对手的城堡前唤醒守护者。凭借所积蓄的强大兵力和雄厚经济基础，部队攻入东北部的敌城。用上一关挖来的宝剑唤醒守护者，用他对付敌人犹如砍瓜切菜一般轻松，在部队配合下歼灭赶来增援的劫掠军团。

13.拔河

■**任务**：将Osiris的遗体车带回城中。

■**流程**：此关无需搞建设，只管不停地出兵和进行相关研究。同时从3座兵营出步兵并从两座要塞里出战象，集结点视遗体车的位置而定。若遗体车处于敌人控制中，则集结点要设远些，若处于己方控制中，则设得稍微近点，思路是使新出的部队直奔可能发生战斗的地点。最初用主城外的小部队去追遗体车，主城里的各类设施随即大量出兵，消灭护送遗体车的敌军，从而控制住它。在护送遗体车回主城过程中，敌人也将疯狂反扑。以不断出兵并调整集结点的方式挫败敌人的企图，直到遗体车驶入城内。

14.神助

■**任务**：Amanra从场景西部的监狱里救出Ajax和Arkantos。

■**流程**：早期一面搞建设，一面将部队集结到基地南面，守在场景中部的敌要塞区东门外，那里有两座金矿，派农民在此挖掘，并就近修筑要塞。暂时不要往敌



部队在石墙后防守。



守护者苏醒过来。



冲入要塞防区后的混战。

表三：

北欧诸神	时期	受益者	神术	神话科技或神话兵种
雷神Thor	古代	——	矮人金矿术（创造一座金矿）	杀猪（提高村民对动物的杀伤力）
众神之神Odin	古代	——	大狩猎（增加动物数量）	孤独者（加快Ulfsark的移动速度）
火神Loki	古代	——	侦察术（以一个敌单位的视角观看）	森林之眼（扩大步兵的视野）
公正之神Forseti	古典	步兵	疗伤喷泉（喷泉为附近部队加血）	Troll（速度慢，弓兵型）
美貌女神Freyja	古典	骑兵	森林之火（烧毁森林，伤附近之敌）	瓦尔基里（女战士，可治疗受伤的友军）
警戒之神Heimdall	古典	建筑物	破坏术（破坏敌城墙和防御塔）	Einherjar（速度慢，提高友军士气）
艺术之神Bragi	英雄	Ulfsarks	火焰武器（人类兵种的武器带上火系伤害）	战熊（速度快的机械熊）
寒冬女神Skadi	英雄	掷斧兵	冰冻术（冻住一支敌军）	冰巨人（用寒冷的呼吸冻住敌部队）
海洋之神Njord	英雄	船和要塞	移动树妖（令树木移动、攻敌）	山巨人（强力步兵）、北海巨妖
美丽女神Baldr	神话	骑兵和攻城类	世界末日（村民和矮人变为英雄）	火巨人（投掷出杀伤力很大的火球）
战神蒂尔Tyr	神话	步兵	Fimbulwinter（召唤一群恶狼）	血狼（数量越多越厉害）、海洋毒蛇
冥府女神Hel	神话	神话兵种	Nidhogg（召唤一只强大的北欧飞龙）	火巨人、冰巨人、山巨人

北欧各主神的文明奖励：

Thor：提供额外的特殊盔甲研究；矮人采集粮食和木材的速度更快；矮人更便宜。

Odin：人类兵种可自动加血；用乌鸦探索；打猎获取粮食的速度加快10%；要塞的兵种有更多的血。

Loki：英雄在战斗中可召唤他们自己的神话兵种；神话兵种耗费的恩惠量降低；牛车更便宜、更快速但也更脆弱；兵营出兵速度加快。


登陆到岛上，从监狱救出两位英雄。


摧毁大灯塔。


歼灭港湾里的敌舰队。


地面部队在敌人后方登陆。


在大树旁组织防御工事。



营里进攻，而是先积累战象和太阳鳄，另备两名牧师负责疗伤。在进攻阶段，不图一鼓作气，而是分为多次，一次敲掉几座敌防御设施。在歼灭敌增援部队后，撤回到要塞旁休整，因为敌营的纵深长、部队多。稍后集结起强大的部队攻入要塞区，捣毁要塞及其周围设施，敌人在此的抵抗极其顽强。部队休整之后继续南下，肃清敌残余势力。护送Amanra到敌城之西的渡口，乘运输船到西北部的港口。组织起一支舰队，将它们开到场景西部，摧毁各岛上的防御塔，将地面部队送至西部岛屿上，砸开监狱门救出两位英雄。

15.出发

■**任务**：找到Osiris遗体车并带着它撤离Abydos城。

■**流程**：初期在小岛上抵御敌人的进攻，当增援的运输船抵达后，乘船到西南的提示地点，登陆后获得基地控制权。发展过程中遭到两个方向的骚扰，一是北面岛上之敌，他们涉水而来；二是东面的敌舰船和运输船，它们送兵登陆。在主厂的上方建要塞，作战部队两头机动增援。积蓄一定实力后，先挺进到北面岛屿上，消灭这股势力并摧毁尽头的大灯塔，使从北端岛屿出发的敌船总是触礁，减轻海战压力。组建海军，护送载有地面部队的运输船前往场景中部的海湾，以舰船肃清海边一些敌设施，再将部队送上岸。部队攻往遗体车所在地点，控制住它后护送其南下，到场景南部出城门即过关。

16.忠告

■**任务**：在梦中世界里穿行，从Athena处了解秘密。

■**流程**：跟随Kasor往北走，在一座神庙前捡起地上的遗迹，此时旁边突然出现众多敌人。将遗迹送到神庙，然后围着神庙绕圈子，旁边的雕像将发出闪电击毙众敌。挺进到北端，在尽头击败守卫的麒麟，与Athena一番对话后，被传送到场景东部。沿路往西，得到大批部队，凭借他们轻松摧毁地下隧道尽头的障碍，出来后发现处于地面场景的南端。乘运输船抵达对岸的提示地点，途中遭敌拦截，在增援的海怪协助下击败敌舰队。经营陆上的基地，组织起以麒麟和Gastraphetes（强力弓兵，要塞出）为主力的部队，在投石车配合下，蚕食北部的敌营，直至摧毁其奇迹。

17.攻坚战

■**任务**：找到第2个Osiris遗体车。

■**流程**：Amanra率部西进，抵达提示地点，开始发展基地。前期让Amanra在四周转转，招收额外的村民。场景中的陆地分为东南和西北两大块，中间隔着一条海峡。敌人从西北大岛屿上渡海而来，攻击方向并不固定，专挑防守的薄弱环节突破。在主厂旁建两座要塞，出象兵和木乃伊御敌。将势力扩展至整片东南大陆后不愁没金矿。然后从北面港湾的船厂出舰船，开至中部的海峡。敌海龟较多，经过惨烈的战斗取得制海权，舰队绕至敌岛屿的西面，摧毁其所有船厂和沿岸设施，此阶段的海战规模仍不可轻视。将地面部队送往敌占岛屿的南部登陆，就地建要塞，分阶段攻入敌营，夺取遗体车。

18.远离家乡

■**任务**：从Tamarisk树找出Osiris的头。

■**流程**：部队东行，抵达沙漠中的一片基地。周围树木非常稀散，派8个村民和一辆牛车去采集木材，在场景南端和东端的金矿较安全。此关敌人的攻击步调相当快，而且很猛，方向变化多，需尽快发展到第三阶段以便建要塞出象兵。当组织起以象兵、木乃伊为主力的部队后，防守方可无忧。大军挺进到场景中央的提示位置，守在一棵大树旁，农民在此先建要塞，再开始砍伐大树。这不仅是中后期木材的唯一来源，也是双方争夺的焦点。对手将展开猛烈进攻，试图阻止对大树的砍伐。防守过程中可顺势踏平大树西北坡下的敌营，但不可过于深入，守住阵地即可，直到大树被砍倒。



19.第一步

■任务： 找到并击毙Kamos，以夺回失落的Osiris遗体。

■流程： 部队快速沿道路前进，施展青铜术后冲进敌基地，消灭守敌。进逼速度要快，赶在敌人修起要塞前攻进去。摧毁船坞后，部队乘上两艘海盗船，往西穿过海峡，在西部的提示地点登陆。在10分钟内可自由发展，先采粮食、木材，然后调8名村民乘船回到场景东部的出发点，在那片陆地上采黄金，同时将那儿寺庙所出的雕像巨人运往西部基地协助防守。赶在10分钟内建成要塞，出象兵，之后一边抵御来自北面的持续袭击，一面继续发展基地，防御过程中借助木栅栏可延缓敌人的进攻步调。逐渐组织起一支大军，逐步往北面的敌营推进，直至抵达场景北端，击毙敌方统帅Kasmos。

20.归宿

■任务： 在Osiris的金字塔前整合他的遗体。

■流程： 部队出现于南部，分为两片基地。好在它们之间只隔了一片树林，让农民在此伐木即可令两处基地联合起来。敌人的进攻很快就来到，而且方向不一。在用初始部队左右抵挡过程中，逐渐在各处路口建起木栅栏，以作预警。从神庙出蝎人，增强战斗力，敌人将在15分钟左右发动一次相当险恶的神话兵种攻势。等黄金一足够，就建要塞、出象兵。当Arkantos的援军出现于场景东部时，将他们调下来，挖开拦路的树林，实现会师。站稳脚跟后的反击相对轻松得多，关键位置在于场景中部的红色旗帜处，控制这儿可基本控制敌人的进攻路线。留部分兵力在此驻守，主力北上，攻入敌人挖隧道的地区。隧道口将不断召唤出神话生物狮怪，因此有必要在前线就近建要塞等出兵设施。当把3辆遗体车送到隧道前的方形区域时，Osiris神复活了，施法消灭了试图反扑的敌军，敌方统帅仓惶逃走。

21.老朋友

■任务： 恢复人类形态，然后击败Circe。

■流程： 两位英雄被Circe施法变成了野熊，旁边的猪则是友军士兵。击毙任何靠近的村民，保护着猪北上，一路上找到更多的猪并救出它们。抵达场景中央，穿过敌营，敌人不会攻击这些动物。来到西北部的神庙前恢复人形，此后一面搞建设，一面防御敌人接连不断的攻击。修木栅栏阻碍敌人的进攻，前期出牛头怪和九头蛇协助防守，牧师呆在后方，敌人进犯时让村民躲进主厂。建成要塞后可稳住阵脚，以Mymidon加投石车为进攻主力，夹杂神话兵种和英雄开始反击。往东攻上山坡，摧毁敌要塞并击毙Circe。

22.北方

■任务： 集结部队，击败通道上的所有敌人。

■流程： 部队被雪崩分割为多股，几位英雄一路寻找，击毙沿途的恶狼，先后将分散的士兵集结起来。在场景南部建立基地，修木栅栏将四周圈住，阻碍敌人的骚扰。由于是挪威的第1关，因此大家有必要熟悉一下其特点，比如村民可变为战士，战士才能建造设施、战斗增加恩惠等等。金矿采完后，施展神术获得另一座金矿，此地不可久留，积蓄起一些兵力就往外出击。以步兵和掷斧兵为主力，霜巨人和Troll辅助，巨木攻城兵负责打击敌设施。依次攻入3片敌营，摧毁其神庙，同时获得额外的金矿和木材采集地，当敌3座神庙均垮掉时就可过关。

23.矮人熔炉

■任务： 从巨人手中夺取矮人熔炉。

■流程： 部队北上，很快就找到一片基地。发展过程中注意先用木栅栏封住主厂北面的山道，这样只需防御敌人从侧面的进攻，尽快提升主厂等级，建要塞加强防御。升到神话时代后出火巨人，此时施展金矿术，凭借这额外的6000黄金组织起以步兵和火巨人为主力的部队。攻入矿井，在中央的路口留少量兵力驻守，主力西进，肃清熔炉处的敌人，接下来需坚守12分钟。北部的敌人将以火巨人为主力，不断南下进犯，在最后时刻的攻势更是疯狂，坚守住12分钟后即获胜。

24.不在此地

■任务： 护送Skult和旗手抵达北部的出口。

■流程： 将Skult和旗手单独编为一组跟在队伍后面。部队在前面开路，消灭沿途的山巨人，特别要注意摧毁其神庙，否



上坡，揭开反击之战。



冰巨人大发神威。



防范火巨人的袭击。



攻克矮人熔炉。



在此防御敌人的反扑。


神灵劈开挡路的树林。


将敌分批引诱到塔阵中。


混战中注意优先打击敌首领。


在第2个村落建5座防御塔。


在山巨人配合下攻入敌营。

则会没完没了地出山巨人。抵达场景中央获得一块基地，开始经营。不时有冰巨人和山巨人来袭，以栅栏和部队抵御。升级到英雄时代后，建要塞、出撞城兵，将部队积蓄至人口上限，并在东、南、西3个方向的山道上修筑多道栅栏。当撞城兵摧毁北部通道的障碍时，场景东端、南端、西端均出现大量巨人。此时不可与之硬拼，部队护送Skult和旗手北上，击败沿途拦截之巨人，在冰河边获神的帮助，在树林中打开通道，当全体人员抵达北端的提示位置时方才脱离险境。

25.迎接者

■**任务**：击败3个北欧部落的酋长。

■**流程**：Folstag旗帜令北欧3派的械斗终止了，却遭到它们的同时进攻。抵挡住眼前之敌，注意保护好Skult和Folstag旗手。战斗结束后，就在所占的这块高地上建5座防御塔，西南放疗伤喷泉（神术），部队守在众塔之间。派旗手到敌营大门前，将敌部队引诱至高地上，旗手进驻防御塔，作战部队则和防御塔一起抵御来犯之敌。要特别“关照”敌方首领，只要将他击毙，其余敌人便会全部归顺。先引诱西北部的紫色之敌，接着是北部的红色之敌，最后才是东部拥有骑兵的绿色之敌。每击败一个部落就能获得一批资源，可用于防御塔的修理和新建。击败全部3个部落后即过关。

26.联盟

■**任务**：联合3个北欧部落。

■**流程**：前方发生着战斗，部队南下协助村民，击败Troll。进入村庄，取得基地控制权，一面搞发展建设，一面将部队布置在西面的路口，抵御Troll的侵犯。注意村民不可出太多，因为人口上限只有60。当升至神话时代后，出弩车和冰巨人，和部队一起攻往西北部的山洞，摧毁地下通道的一个出口，从而与第1个部落达成联盟。增强兵力后，往西南走，进入第2个部落，在抵御巨人进攻的间隙，在插着旗帜的5个地点建起5座防御塔，该部落即归顺。南下扫荡一片敌营，再转至场景中央的第3个村镇。村长要求救出他女儿，依靠日益强大的部队，挺进到南端，摧毁敌塔救出少女，至此，3个部落全部归顺。

27.传送井

■**任务**：抵达通往Nifihelm的传送井。

■**流程**：在场景中央发展基地，除了南部，其他方向都可能遭到敌人的攻击。敌人的主营在北部，西面则有一个小基地。用木栅栏封住西面的路口，而将部队调集在主厂东面迎敌。升到英雄时代后就需多出兵，抵御越来越凶猛的袭击。在金矿耗光前，调集部队消灭西部之敌，在往北的路口上修栅栏，从而控制多座金矿，为反击创造条件。由于人口上限可高达250，因此可组织起一支庞大的军队。从主厂东部出发，往北推进杀入敌营，摧毁各设施和传送井前的大门，歼灭从传送井里出现的火巨人。

28.井下

■**任务**：阻止Gargarnsis打开Erebus之门。

■**流程**：场景被分为两片，西部为地面世界，东部为地下世界，两者间通过传送井连通。主厂旁的金矿少，采集完后让矮人到地下世界去采，等主厂升到神话时代后再使用召唤金矿的神术。此关神的选择很重要，推荐Skadi和Baldr，前者的冰冻术可将一定区域内的敌军冻住一会，对最后的作战很有帮助；后者的Ragnarok术将村民和矮人变为强大的英雄。地面上不断遭受敌人的袭击，前期需将英雄调回来协助防守。由于必须赶在Erebus之门的损伤值达100前摧毁冲城车，所以时间压力很大。快速建设和发展，积累一定兵力后，到地下世界往东北推进，消灭沿途的火巨人部队，注意及时回基地援救。最后依靠以上两项神术发动对大门守敌的进攻，直至摧毁冲城车。

29.靠不住的英雄

■**任务**：帮Brokk和Eitri组装Thor战锤。



■**流程**：此关节奏非常紧张。队伍出现于西部，让金矿旁的矮人就近采金，每积累400黄金，地面世界就送来一批增援，出现于南部，因此持续不断的采金非常必要。将增援部队中的所有矮人都用于挖锤柄，其余部队则加入英雄的队伍。不一会儿，护送锤头的部队出现于场景东部，除了让他们在西面不远处采金外，不要妄动。西部的主力部队往东北方向试探，消灭骚扰的Troll。当敌人施展召唤系的神术时，后退避开一阵，等其消失后再继续北上。在疗伤喷泉附近将出现1只飞龙，派投长矛的女英雄只身对付它，其他人不要靠近。第1个金矿采完后马上转移至北面继续开采，保持援军的持续性。没多久，敌人的大部队就从营地出发，经由场景南端往西端开来，必须赶在这之前将锤柄挖出，让抬着它的矮人跟随主力部队前进，其余矮人则用来分散敌注意力。主力部队在场景北端遭到顽强抵抗，恶战之后往东南而下，可顺利实现锤头与锤柄的整合。

30.垂死挣扎

■**任务**：在Gargarensis的反击中生存下来。

■**流程**：部队南下，很快就找到一片基地。用木栅栏封住北面和东南的路口，将部队调于东北方向驻守。前期敌人的骚扰较弱，抓紧时间搞建设。当动画过后，将进入20分钟的紧张时期，敌人将不停地发动进攻。防守过程中需充分利用要塞和疗伤喷泉，部队依托这两个设施多出掷斧兵和战士英雄，夹杂少量的神话生物。主厂旁有5座金矿，所以不愁黄金来源。挺过这20分钟后，西面赶来大量援军。大军北上，在Gargarensis所处位置前的空地上遭遇一场恶战，而且敌人还源源不断地从东南的营地里赶来增援。击败敌主力后，派少量精锐部队围攻Gargarensis，将其击毙即过关。

31.欢迎回来

■**任务**：至少救出15个囚犯。

■**流程**：舰队东进，靠近海岸，等火雨完毕后登陆。用投石车摧毁敌要塞，在东南不远处建立基地。东面的敌营里不时冲出敌人骚扰，尽快发展到英雄时代，建要塞卡在敌营两侧以加强防守。在发展的同时，投石车北上，摧毁海岸线的其他敌设施，并修筑起栅栏，将几座金矿圈进来。建起第2座主厂并升级至神话时代后，可着手反击。依靠人口上限高的优势，集结起重兵，从正门冲入敌营，一番激战后控制住场景中央的广场，并救出一批囚犯。每救出一批囚犯，就用运输船将囚犯们运到西部插着旗帜的小岛上，只要囚犯人数达15个就过关。敌人将持续不断地派兵骚扰中央地区，在此修建要塞，配合少量部队防守，主力往东南推进，在东南部的敌营遭到庞大敌军的冲击和闪电风暴的打击，以惨重的代价救出第2批囚犯。增派力量后，从这儿继续北上，比较轻松地救出第3批，从而达到人数要求。

32.梦境

■**任务**：阻止Gargarensis放出Kronos。

■**流程**：在场景南部发展，旁边有两个盟友。用木栅栏封住主厂东北的路口，将部队驻守于西北盟友的要塞旁，借助那儿的疗伤喷泉御敌，增援部队会不时出现，将他们立即调往前线。敌人的攻击非常频繁、猛烈，不必吝惜使用闪电风暴之类的神术。防守过程中敌人将施展火雨术先后摧毁两个盟友的基地，于是在它们的废墟上建额外的主厂，提高人口上限。升至神话时代后，积累资源建奇迹。奇迹一落成，马上施展Zeus的祝福，将Arkantos变为半神，大大加强其战斗力；另外每隔一段时间就能获得一个火雨术，可用来帮助摧毁敌营的要塞。在反击阶段，先施展火雨术，部队再往上攻，后方的多个兵营同时往作战区域出兵。先扫荡场景西部之敌，控制财富谷（它们自动提供各类资源）。推进至敌主营门外，在此建一片兵营，留少量部队驻守，主力则往东南挺进，肃清东南方向之敌。在每个定居点都建主厂，以提高人口上限。最后对北部的敌主营发动总攻，所有的兵营都对那里出兵，主力部队亦冲杀进去，击毙地下通道入口前的半神。P


敌人将发动拼死攻击。


在要塞和喷泉的协助下防守。


与敌主力的恶战。


建成祭拜宙斯的大奇迹。


通过激战，控制财富谷。



每年深秋，美国艺电（EA）总会如约推出他们最卖座的FIFA系列最新版本，今年是世界杯年，借着这股东风，他们更是卯足了劲。FIFA2003的参与设计人数达到了创纪录的112人，而在以前，该小组中仅设有今年一半数量的职位。开发人员翻番了，游戏质量较以往是否也加倍出色了呢？显然，这样简单地推算是不科学的。但是我们看到的FIFA2003绝对是有史以来改动最大的一代，就连大家多年熟悉的默认键位设置也改变了，当然改动的重点不仅如此，还有完全重新设计的AI、彻底改观的游戏思路、全新的场馆建模和球员外形，就连游戏中踢的足球也是经过重新设计的，据说在大力射门下可以产生变形效应。如何在这次的350支球队、1万余名球员的豪华阵容下统率出一支不败之旅，踢出既实用又漂亮的足球？让我们一起来探讨。

将足球游戏到底
巧玩FIFA2003

■湖南 苹果熟了

游戏是这样玩的！

FIFA2003在操控方面有了全新的设置，以下就是游戏的默认键位设置：

1.进攻时

方向键：球员移动/光标移动（定位球）
A：传高球/吊射
S：短传（无蓄力条）
D：射门
W：直传（有蓄力条）/头球
Q：周围队友跑位接应
E：加速
Shift+方向键：定位球时触球部位调节

2.防守时

方向键：球员移动
A：铲球/倒勾
S：切换到离球最近的防守球员
D：抢断
W：头球/对方罚任意球时控制人墙跳起
E：加速

3.守门员动作：

W：守门员出击
S：把球放下用脚控制
A：手抛球给己队最近的队友
D：大脚开球



总评 88	
制作	EA SPORTS
发行	美国艺电
载体	CD×2
类型	体育
语言	英文
环境	Win9x/me/2000/xp
画面	■■■■■■■■■□
音响	■■■■■■■■
操作	■■■■■■■■□
娱乐	■■■■■■■■□
剧情	■■■■■■■■

配置要求
CPU：PentiumⅢ 850MHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：64MB RAM
硬盘：970MB



带球至这里就可以尝试射门了。



任意球罚出的瞬间，排人墙的队员反应各异。



中场历来是兵家必争之地。



守门员单拳将球击出禁区。

上面就是游戏最基本的控制方式，当然要踢好球赛仅仅掌握这些是远远不够的。每一代FIFA游戏总是有不少高阶的操控手法隐藏其中，而无论是游戏零售版本附带的说明书还是官方网站，从来不会明确指出这些设置。但玩家的智慧是无穷的，他们总能逐步摸索出许多技巧性的东西，对于FIFA2003当然也不例外。

在操控键位中最明显的改动就是取消了踢任意球的弧线控制键（在WC2002中是ZC两键）和过人动作键（在WC2002中是E键），这代表着该系列游戏今后的发展方向，即取消一些简单肤浅的个人技巧性按键，将玩家的注意力逐步诱导至比赛全局的控制上来。在进攻时，尤其要注意S与W的区别，虽然S能够将球传给周围的某个队友，但也不是百分之百的傻瓜式传球，方向不对可能无法将球传到预定位置。W键是一个直塞打对方身后的设计，有相应的力度控制，传球的方向在于你的方向按键指向，最好和Q键配合使用。例如：在攻至对方前场时先按Q键，让队友（尤其是突前的锋线杀手）自动跑位至空当，再按W键传出直线球，如果时机掌握得好，就能够造成突破后直接面对守门员的得分机会。很多玩家一直比较喜欢的花样过人方式在FIFA2003中被大幅度削弱了，目前在网上流行的一些此类技巧多半是些不怎么实用也不容易使出来的招式，其中很大一部分根本是误传。这里还要提一下游戏的设计缺陷，那就是取消训练模式是极其不明智的。这样产生的后果一方面让玩家难以轻易上手，另一方面就是造成许多操控方式上的误解，偶尔出现一个动作，以为是如何如何使出来的，但很难再次重复实现。目前为止比较常见的“花招”不外乎以下几个：

空格键（或Shift）+方向键：假动作过人，有几种模式，如德尼尔森式盘带、急停后瞬间加速过人等；E键+空格（或Shift）+方向键：带球前进中突然侧变向加速过人；方向键（与来球相反的方向）+E键：故意漏球而后回头去追，或漏给身后队友。

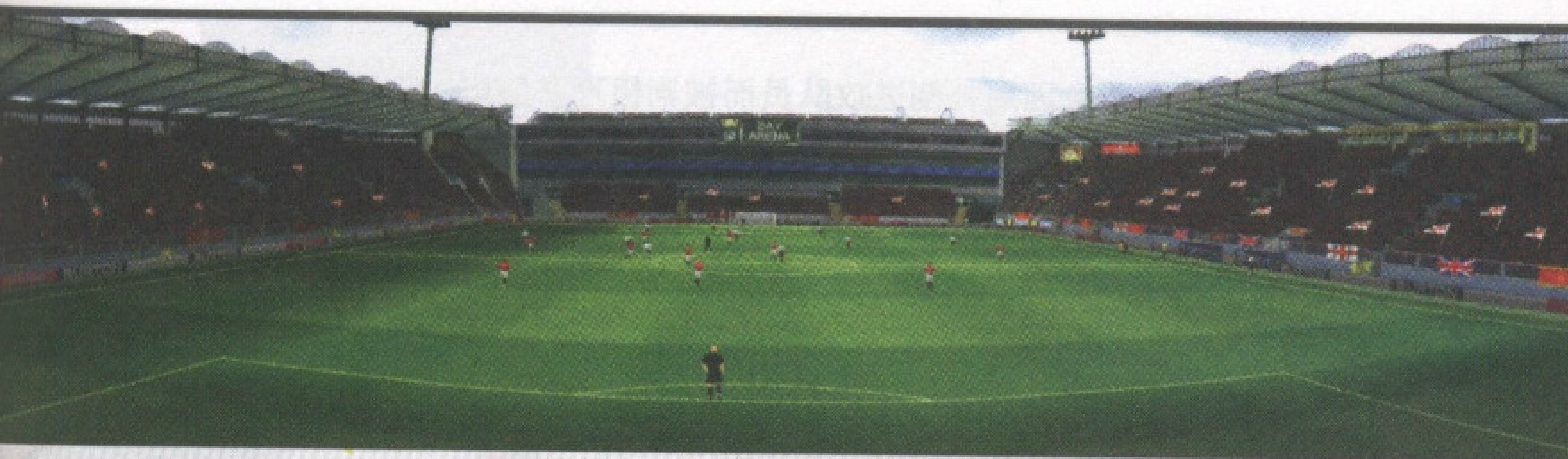
必须指出的是，这些动作使出来不容易，对按键时机有相当高的要求，操练多时也可能在关键时刻无法使出来，而且实际作用不明显，建议初级玩家不要一味追求这些东西，毕竟试图靠不断过人形成射门机会是与游戏设计和足球本身相违背的思路。这里需要特别注意的是，在Win2000/XP中，连续按下Shift键5次就会启动粘滞键，画面会退出到桌面状态，请事先在电脑系统设置中停用这项功能，以免误事。

在所有常见的足球动作中，FIFA2003中最不容易掌握的是头球控制，按照游戏说明上指出的，只有W键是唯一的头球键。但就和WC2002一样，这里在争抢头球时十分困难，你往往被电脑对手压制在身后或身下，无法争到落点。这里的窍门是在争抢之前连续匀速点击W键，不用特别快，即可争抢到80%以上的头球。争抢到球的同时，按方向键还可以将球传给某个位置的队友。在防守对方角球时，虽然W键是控制守门员出击的键位，但连续匀速点击W键是不会让守门员轻易出击的，这样只会让你的后卫将来球顶出禁区。而在己队攻到对方球门前时，如果接队友下底传中，或是开出角球，可以利用A键+W键顶出高球，也可以利用D键+W键大力头球攻门。这两种组合键使出来有一定难度，请多加练习。E键是加速键，只有一直按住才能不断加速，但这样经常会使PC喇叭“嘟嘟”叫，很讨厌的Bug！还有一点就是要注意，这次的加速键会使皮球更加不好控制，也就是说按E键带球时被对手抢截的可能性比不按E键时要高得多。同样，在按E键的情况下去抢截对方皮球很容易被晃过，各位在靠近边线和底线时也请谨慎使用加速键。

足球是这样踢的！

FIFA2003的菜单界面设计得很失败，繁琐而且不太好控制，左右箭头经常不好按。和以往一样，你依旧可以选择友谊赛、冠军杯赛、各大联赛等赛事进行游戏。比赛有多种视角可以选择，建议选60°俯视角度游戏（按数字键5选择），能够有更好的全局观，当然你也可以尽管用自己所爱好的角度。小地图也最好开启，相信这不但不会影响你的画面，还可以使你得到一些长传反击的机会。还有必要解释的是游戏中有关球员的一些图示，游戏默认的设置是显示你正在控制的球员名字，一般情况下这个名字会是白色，一旦得到黄牌，球员名字就变成黄色的了，提醒你要小心，避免再次得牌。球员下面的灰色条是疲劳度，随着疲劳的增加灰色块会变成蓝色块，一旦整个灰色条变成蓝色，奔





跑就会相当缓慢，简直是步履蹒跚了。如果停止奔跑，蓝色条又会慢慢恢复成灰色。根据游戏公司从FIFA获取的球员资料，不同体力球员恢复的速度不同，体力好的比如阿森纳队的帕特里克·维埃拉就不容易疲劳，而资料往往不很确切，中国球员中即便是人称“跑不死”的李铁，跑不了几步就会气喘吁吁。这样的球员资料同样体现在受伤的可能性上，例如人所共知的“玻璃人”罗纳尔多在比赛中就很容易受伤，如果你选择了皇家马德里队，就一定要提防这一点。球员速度在游戏中的作用不再像以往那样重要了，过去经常利用高速前锋甩开对方后卫直捣龙门的情况如今难以重现。在FIFA2003的设计中，即便是法国的蒂埃里·亨利、英国的迈克尔·欧文这样的超级快马，也无法单纯利用速度带球甩掉对方防守后卫，这一点请大家千万记住。另外，在球员射门或直传时，有蓄力条出现，对于老玩家而言这些都是常识了。但是这次在踢定位球时有较大的变化，在自己半场或离对方球门很远的地方罚任意球时，画面没有什么指示。在前场踢任意球时就大有文章了，首先会显示罚球点离对方球门有多远，其次画面上会有两个圆框——在对方球门区会有一个红色圆框，代表你罚球后可能到达的区域，用方向键调节即可，当然是调至离门将最远的地方，不要太靠上角，这样容易踢高；另外在画面足球图示上会有一个小红色圆框，代表踢球部位，用Shift键+方向键调节，根据你所要踢的方向选择部位；最后就是画面那个足球图示上的扇形指示图了，有一个指针快速地来回移动，代表着踢球的力度，如果在D键按下的一瞬间指针指在绿色区域，就会踢出力度和角度俱佳的任意球。这样的设计比以前单纯的弧度按键设计有意思得多，但要精确地踢出任意球破门也绝非易事，就算是贝克汉姆、罗伯特·卡洛斯这样的任意球专家罚球时优势亦不是很明显，只是感觉扇形指针移动的速度稍慢一些而已。

踢足球要讲究阵形，在FIFA2003中这一点显得尤为重要。阵形选项林林总总有不少，但也有欠缺，3-4-3、3-5-2等阵形不见踪影。对于游戏中的电脑对手，即便是World Class级别程度下，笔者的经验是选择双前锋阵形，加上中场有位置靠前的前腰，能够达到较高的胜率。例如采用菱形站位中场的4-4-2阵形，这曾经是中国国家队前主教练霍顿的最爱。之所以说这种阵形胜率高，是因为利用了游戏设计的一个缺陷：当你的进攻型前腰拿到球后，尤其是在前场对方中场球员身后，就可以沿中线直接往前带（前腰在前场得球后，即便身后有对方中场球员尾随抢截，也可以走“之”字形路线将其甩开）。这时对方的后卫依旧会傻乎乎地人盯人防着你的两名前锋，你的前腰很快就会在门户洞开的禁区前沿甚至更深入的地带形成“一剑封喉”的单刀机会。每一代的FIFA游戏总有一些致命的“甜点”，这可以算得上是FIFA2003中最容易得分的手段了。

下底起高球传中在过去是大家最喜欢的手段之一，现在可能就派不上什么用场了。且不说对方后卫争抢第一落点的概率有多高，就连电脑守门员也频频出来拿球，所以在中路接应包抄，用W键头球攻门很难做到，想用A键倒勾射门简直就是奢望，而且这次的下底传中由于有蓄力条设计，力度难以掌握，很难把球准确传到门前。失去了这个老套路，自然还有别的法子。前场界外球就值得高度重视，这是游戏中获取射门的良机。首先要记住将球掷给最靠底线的队友，而队友不能接了界外球以后就往身后趟，这样100%会被对方防守球员断下球。应该往前带一步，再往底线带，到了底线附近再斜向往球门前传，那里一般有前锋埋伏，可以得到离球门很近的射门机会。这个进攻套路的形成是出于游戏设计上的一些缺陷，那就是对手让你可以轻松拿到界外球，没有紧逼抢截，这样容易形成突破。还有一个禁区外远射的进攻套路也可以得分，这种情况一般是当前锋在禁区前沿拿球时，横向（平行于底线）跑动，如果有后卫贴身抢截，一个急转身就可以甩开。大约在禁区前的半圆弧线范围内突然射门，力度合适的话皮球就会挂左边或右边上角入网。有时对方守门员扑住你的射门后，可能会将球掷给后卫，如果你的前锋恰好站在后卫前，就能截得皮球直接射空门，并且不算越位。这需要你反应快才可能得到机会，有一定难度。角球时倒勾射门有一定的破门可能，但这和前面提到的任意球一样，首先要面临力度的问题，如果你能够踢出恰到好处的力度，事先把目标（小红色圆框）定位于禁区内周围没有对手贴身防守的队友，那么只要连续点击A键即可得逞。倒勾射门破门的概率显著大于连续点击W键的头球攻门（包含D键+W键的大力头球攻门）。要特别指出这代作品的守门员活动范围扩大了不少，一进入禁区就可能遭到他的拦截，而且电脑门将扑脚下球是一扑一个



游戏中最常用的一招：转身甩开紧逼的对手。



禁区弧顶地带的拔脚怒射。



对高空球第一点的争夺在比赛中至关重要。



这种前场界外球容易创造良好的射门机会。



争顶这种头球 需要匀速连续点击W键。

准，没有失误的，更不会因为扑倒进攻队员而被判极刑。所以一定把握好射门的时机，不要离门将太近，否则就白白浪费了大好机会。

在FIFA2003中，传切配合占据了重要地位。前面我们谈到游戏有意弱化了技巧性过人的设计，就是为了强调整体配合的重要。一个FIFA玩家，特别是初级玩家，与其花上很大精力去摸索过人的花招，不如踏踏实实练习局部的传切配合。游戏虽然取消了以前有过的“撞墙式”二过一按键，但是通过你熟练的手法，依然可以做出这样的配合。长传冲吊在本作中基本是死路一条，请不用对此抱什么希望。大家需要做的就是从后场开始，层层短传，步步推进。在这里需要注意的是，游戏电脑对手是很灵活的，如果在你的传球路线周围地区有对方球员，那么这种传球90%会被他们中途拦截。而你带球前进时，电脑对手的正面抢截成功率也在90%以上，难度在World Class级别时更是100%被断球。既然花招过人难以使出，使出了也不一定管用，那么就一定要强调快速出球，尤其是对方逼近时。还有就是要利用设计的漏洞——电脑球员逼近时，可以控制自己的带球队员转身一圈，这样对手就会被甩开一定距离，此时再传球就不容易被拦截。有了熟练而从容的传球配合，将球牢牢控制在脚下，这样才有射门的机会。

有了进攻，还要注重防守。FIFA2003中将电脑辅助防守的水平提高了，让人省心不少。很直观的表现就是在对方下底传中时按A键，我方后卫就会自动将球踢出禁区或者顶出禁区。但设计者同时提高了铲球的难度，铲球的准确度降低了，很容易铲到对方球员而犯规。在一般抢截中，多用D键比A键实用一些，但在对手身后是徒劳的，只有在正面拦截或平行贴身拦截中才有效果。在禁区内严禁运用铲球，以免铸成大错，还有就是在防守时，不用经常按住加速，这样反而容易被对手甩开。如果你实在无法控制好后卫，干脆按S键换人，让电脑帮你控制后卫，可能效果更好一些，不过这种有些偷懒的办法在World Class级别就比较吃力了。



停稳来球，还得小心身后的抢截。

将足球游戏到底!

FIFA2003是该系列有史以来对电脑硬件要求最高的一代，在说明中，EA已经指出不支持以下这些显卡：

3Dfx Voodoo、3Dfx Voodoo Rush、3Dfx Voodoo Banshee、Hercules Thriller 3D、Diamond Stealth Ⅱ、Number Nine、Revolution Ⅳ、ATI Rage Ⅱ、Chromatic Mpact 2、S3 Virge、S3 Virge VX、S3 Virge DX/GX、S3 Trio 3D、ATI 3D Rage Pro、Voodoo 2、Voodoo 3、NVIDIA Riva 128、Intel i740、Rendition Verite V2x00、S3 Savage 3D、S3 Savage 4、S3 Savage 2000、3D Labs Permedia 2。

除了这些老爷显卡外，游戏对国内还大量存在的TNT、TNT2级别显卡的支持也有一定问题，请玩家注意。像那种画面上球员出现色彩贴图错误、球衣背后无号码等情况，都是由于显卡级别太低造成的。



这个区域的射门威胁很大。

如今宽带上网越来越普及了，和其他游戏一样，FIFA2003最吸引人的当然是和朋友在网上比赛。下面简单介绍最常用的Direct IP联机比赛的方法，供有条件的玩家尝试。

这种方式的联机要求至少一方必须有唯一的IP地址，因为联机需要一方做主机（Host）。除了某些特殊局域网中的电脑不能做主机外，大家一般上网用的拨号方式、ISDN、ADSL都可以，当然是ADSL最好，还需要双方关闭防火墙等软件，以免影响游戏，主机端的IP地址必须让对方知道。主机端首先从友谊赛模式进入联机模式，往下再选择Direct IP模式，然后点击Host，等待对方加入你的游戏。作为副机，经过前面同样的步骤后，在IP Adress中的Empty处双击鼠标，然后输入主机端的IP地址，最后点击Connect联机。经过一段时间的等待，出现“OK”就代表联机成功，最终经过双方选择球队、队服、球场的过程后就可以正式比赛了！

对于喜欢把精彩射门存档的玩家，这次EA把游戏存档放在了“我的文档”目录中，一下子还真难以找到。最后要介绍的算是一则趣闻吧，也算是另类的“技巧”，是笔者在网上看到的：罚任意球时那个指针不是很难控制在绿色区域吗？这位明显很痴迷的玩家就使用变速齿轮来降低指针移动速度，然后再踢，呵呵，真的是很厉害啊！



左右都有对方防守球员，
最好还是“一脚出球”。



由美国艺电代理发售的《模拟人生》如今已经推出了5个资料片，其中第5个资料片被取名为《家有宠物》（Unleashed）。Unleashed的含义原本是解开宠物的皮套，在《模拟人生》中就意味着玩家可以在游戏中饲养宠物。《家有宠物》这个称呼对字面上的翻译可算是很贴切，但又有其片面性，因为《模拟人生》系列在接下来的日子里还会有各式各样的扩充，还会有网络版发布。美国艺电想带给玩家的正是一个具备无限扩充潜力的游戏，笔者认为在不少前瞻中提到的该资料片另外一个名称——“人生无限”，便是对这种设计思想更直接、更深层的体现。将全套共计7张光盘（《模拟人生》原始版1CD+《美好生活》1CD+《欢乐派对》1CD+《燃情约会》1CD+《我在休假》1CD+《家有宠物》2CD）逐个安装是一个漫长的过程，需要占用高达2G的硬盘空间。在欧美开发的游戏中，除了角色扮演类，很少有如此容量的作品。以容量来换取游戏的丰富多彩和自由度并不是什么高招，但《模拟人生》系列可以让玩家的想象力、规划力得到充分而近乎无限的发挥，是绝大多数模拟类游戏做不到的。笔者在这篇攻略中将分为2个部分来谈，其一是对游戏主题的研究所带来的恒久思路，可算是长期把握，其二是利用游戏规则寻觅出来的技巧，可算是投机的短线操作。人生本来就是通过对无数多小事的积累，期盼最终可以实现理想的过程，在游戏中同样也是如此。

快乐人生 理想无限
《模拟人生》系列纵横谈

■四川 宛如梦幻

总评	83
制作	Maxis
发行	美国艺电
载体	CD x 7
类型	模拟
语言	英文
环境	Win9x/me/2000/xp
画面：	■■■■■■■■
音响：	■■■■■■■■■
操作：	■■■■■■■■
娱乐：	■■■■■■■■■
剧情：	■■■■■■■■

CPU：PentiumⅢ 533MHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：64MB RAM
硬盘：2GB

人生篇

一、家庭成员

设定家庭成员是最重要的规划方式，每个成员应该尽可能地提高他（她/它）存在的价值，创建家庭的时候需要注意以下的细节：

1.人数与搭配方式

关键字：原始版本《模拟人生》、成员数量

在一个人的情况下，社交值降得非常快，所以要尽可能避免建立独身家庭，如果开始一个已有独身家庭的游戏，那么尽快找到伴侣就是需要首先考虑的问题。当然，人数太多的家庭也不适合玩家控制，虽然游戏支持8口之家，但超过4个角色，控制起来就会变得繁琐。在《家有宠物》中，一个合理的家庭应该是一对夫妻、一个小孩和一定数量的宠物，这3个角色和宠物们形成两个团体，夫妻作为第一团体，负责赚钱和攀升职业等级，小孩和宠物们作为第二团体，维持家庭的温馨和活跃的气氛，同时这样设置几乎可以让玩家体验到游戏中所有的重要环节。而对于需要白手苦干起家的玩家，也可以考虑选择单身家

《家有宠物》大幅度地扩展了游戏中的场景。



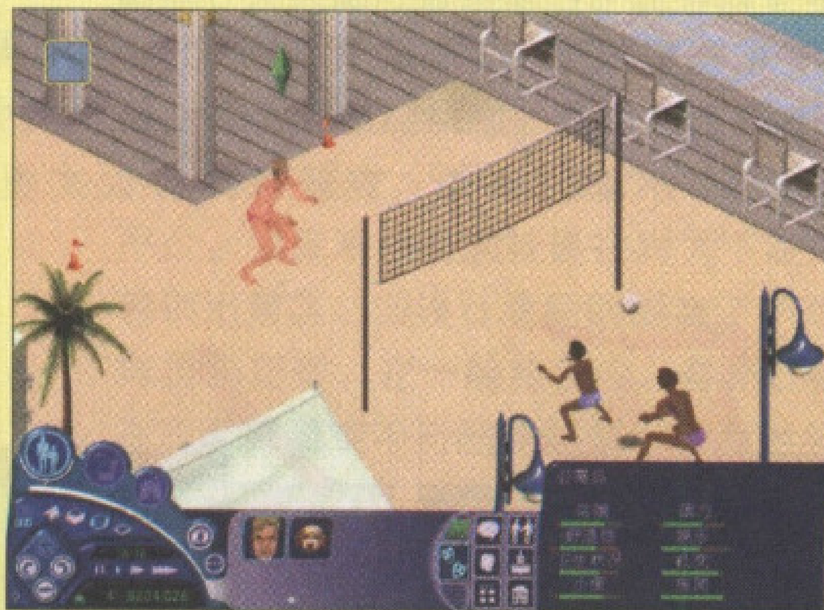
庭，然后通过结婚、邀请、生育（领养）小孩、购买宠物等方式获得其他家庭成员。切记在家庭中没有骨干创收成员和规划好房屋之前，千万不要考虑邀请太多的家庭成员，否则成员数量的激增所带来的繁琐控制及资金缓慢的增长速度会严重影响你正常规划。

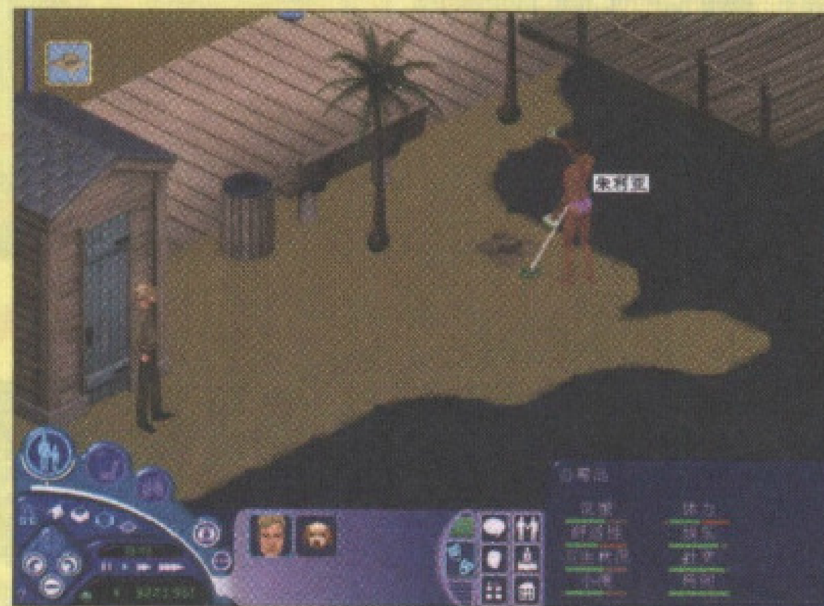
2.性格与个人爱好

关键字：第3部资料片《燃情约会》、兴趣爱好

在《燃情约会》推出之前，人物性格是发展的决定性因素，性格只被简单地划分为整洁、外向、活跃、顽皮、和蔼5种类型。性格作为先天因素，在游戏正式开始前编制家庭时便被设定好。一般情况下，玩家都会选择星座所对应的性格，只有在极少数情况下性格才会发生改变，比如第一部资料片《美好生活》中的性格逆转药水。先天的性格与后天的职业技能结合在一起，就是游戏中每个模拟人的全部，但是在最初版本的游戏中职业技能并不算多，烹饪、操作、魅力、身体、逻辑、创造力这几项都是为了职业升级所准备。事实上，只有性格和职业技能的人并不完善，这在刻意强调交友数量和质量的模拟人生社区中就显得更加不合理，“兴趣相投”这个交友的主要环节因为过于复杂而被忽略掉，直到《燃情约会》增加了兴趣爱好属性后，模拟人才变得更加有血有肉起来。兴趣爱好的属性类似于职业技能的属性，也可以通过在城镇中购买书籍阅读来提高。相对其他两类先前的设定而言，新增加的兴趣爱好部分显得更加复杂，包括旅行、金钱、政治、怀旧、天气、运动、音乐、自然、健身、美食、派对、时尚等多个方面。想让模拟人的爱好变得和玩家自己一样么？那就需要多看看书。之前看书只能看出书中的“黄金屋”，因为只是影响职业，现在看书就可以看出“颜如玉”，因为兴趣对交友会有直接影响。由于有明确的兴趣牵引，因此模拟人的交流由无法控制的系统乱数处理变成有明确兴趣导向的过程。游戏中的每个角色都拥有自己的兴趣，如果你喜欢上某个帅哥（美女），赶快研究他/她的兴趣，然后提高自己在这方面的爱好吧，有共同语言是进一步发展关系的基础。这个贴近现实生活的设定在让游戏变得丰富多彩的同时，也提高了游戏的难度。像以往随便拨几个电话便可以约朋友来家里聊天提高好感度的方法，在兴趣的影响下就变得不那么容易了，很可能会由于双方在兴趣和爱好上的严重差异，最终导致好感度严重下降，降到-80时碰面就有可能会动手打架。注意千万不要在开派对这样的公众场合扭打成一团，这只会招来众人的“鄙视”。


市区和旅游区都可以由玩家自己建设，有热狗大巴等设施可以选择。


沙滩排球不一定非要二对二才可以开始。


在沙滩中寻宝可能会有丰富的收获，金属探测器可在旁边的小屋租借。


在各种商店中可以购买到玩家需要的衣物和其它物品。


这种卫生间实在像公共厕所，但因过道较窄，仍无法满足客人们的需要。

3.房屋与楼层规划

关键字：舒适、合理、楼层

《模拟人生》中的房屋可以根据玩家手头的资金扩建到相当大规模，甚至还可以建两层的楼房，不知是否国人的家居空间都比较狭小，笔者认识的不少朋友建设的房屋都非常庞大。常常是一个人住两层楼，卫生间抽水马桶的数量直逼公厕，各种沐浴设施又给人公共澡堂的感觉，卧室放着几张床，每天晚上轮流睡，客厅里堆满了各种电器，只要可以买到的都买来放着，房间的布局给人一种“暴发户”的感觉。古语云：“金窝银窝，不如自己的狗窝，千好万好，不如自己的家好！”自己的家之所以好，是因为舒适，绝不是因为豪华，要想有一个舒适的的家并不难，除了要注意尽可能购买好一点的设施、家具外，布局合理是另一个必不可少的因素，因此以下基本常识在任何时候都应注意：

①卧室、起居室和卫生间要靠近，这样洗澡后可以更快地到达卧室，同时起床后可以更快地换衣服；②客厅和卧室需要有一个房间的间隔，这个房间可以是起居室或者书房，这样可以避免客厅的电视或音响骚扰正在睡觉的模拟人；③客厅与厨房的位置要相对较近，客人来后需要招待一顿正餐非常必要，咖啡机等也应该放在距离客厅比较近的房间；④房间的采光非常重要，尽量不要把一个房间的四壁都与其它房间连接，24小时开灯的滋味并不好受，同时应该在白天建立新的房间，这时放置窗户的效果可以直接在房间的采光效率上反应出来；⑤灯具的选择直接影响舒适性，要尽可能购买加空间属性的灯，对于一些较大的房间，吊灯比花哨的壁灯效果更好；⑥尽量不要设计只能供单人通过的过道，如果空间有限，宁可多开房门，也不要设计这样的通道，堵路轻则降低好感和心情，重则可能使模拟人就地解决卫生问题或者在走廊上睡觉，这种现象尤其会在有访客到达的时候发生，因为玩家不能控制所有角色的行动；⑦不要忽视室外的环境建设，各种植被和一些室外用的照明、装饰器具都需要考虑购买和安置，需要注意这些设施都比较占地方；⑧宠物应该尽可能饲养在后花园与房屋之间，如果条件和空间允许，可以为宠物建设专门的房间，但这反而不太适合宠物需要的自由活动空间。

房间的舒适性可以在模拟人或宠物进出房间时，从8种属性中的“房间”属性状态看出。在解决房间的舒适性之后，逐步扩建成为下一个目标，扩建只有两种形式：一是平面扩建，二是扩建楼层。平面扩建的缺点是随着房间增多，会严重影响

处于内部房间的采光能力，同时平面扩建也会让玩家受到自己后花园和游泳池位置的影响，所以平面扩展有一定局限性，一旦玩家发现平面可以扩建的空间已经很小时，二楼的建设就成为唯一的解决方案。事实上要开始规划二楼是很有挑战性的工作，首先需要一定数量的资金用于建筑，同时需要将底楼的格局完全调整，把部分居室移动到二楼，二楼建设需要注意的地方有：

①下楼的通道只能通过一个人，因此建立多个楼梯是首要考虑的问题，楼梯会大幅度影响底楼的布局，这点也同样需要注意；②二楼的出现让房间之间的相互关系变成立体的，因此同样也不能让卧室上方有吵闹的电器存在；③原则上起居室和卧室等日常生活的房间不应该在二楼，因为上下二楼非常消耗时间，耽误了上班损失就太大了；④尽量不要让宠物上二楼，对宠物而言，找不到方便和吃东西的地方会严重影响它们的情绪；⑤比较适合放在二楼的建筑是书房，更扩展一些的考虑，凡是可以提高技能的设施都适合放在二楼，一般每天上去一次即可；⑥反海森博格传送器是解决楼梯困惑的最佳方案，但它实在是太昂贵了。

二楼是玩家房屋建筑成功与否的最后一道考验，所以想轻松建设好两层楼几乎不太可能，需要花费大量的时间去调整位置和布局。一旦完成了二楼的建设，玩家就可以考虑试着将自己的家庭成员扩展到6位或更多，游戏进行到这个阶段相信已经没有什么问题可以难倒玩家了。

二、系统变迁

1.城镇与城区观光

关键字：全系列资料片、市区

《模拟人生》中比较让玩家难以接受的地方是，一旦开始上班，就无法控制角色。换个角度来考虑，其实是玩家只能在自己家那一块狭小的空间活动，扩展空间成为玩家最主要的呼声。《模拟人生》的各个资料片除了第1部《美好生活》是在系统稳定性和必要的内容部分做了加强外，其它每个系列的版本都是把重心放在“扩展”二字上。这其中第2部《欢乐派对》新增的派对只是单纯增加了玩家家居外的交友和活动方式，从第3部《燃情约会》开始则有新增加的市区，而第4部《我在休假》则增加了旅游区的活动，到第5部《家有宠物》时，在增开宠物店的同时大幅度扩展了市区范围，并把之前的市区定位为旧城区。

市区的出现是一个阶段性的突破，这对于以往只能呆在家里打发时间的模拟人而言，多出来的并非是单纯的放风机会。


一些贵重的礼品只在新城区内才有售。


楼梯是最容易发生堵塞的地方，所以尽量不要把起居室和卧室放楼上。


女佣是在机器人出现前节省玩家时间的钟点工之一。


机器人是不知疲倦也用不会抱怨的管家。


可以用路边的电话亭继续雇佣度假车回家或者前往另外一个度假区。

《燃情约会》自带的城区中有10个地方供玩家选择，玩家除了可以在这些地方与心上人约会，还可以购买一些东西回家，比如提高兴趣的书籍等。玩家可以去的地方有剧院、公园、路边小店、农场、商业区、海滨等，模拟人可以在这里寻觅美食、逛街购物，甚至还可以去海边晒太阳游泳。市区有30个左右的人物，同时居民区的其他模拟人也会不定期光临，他们会按照自己的意愿在市区做自己喜欢的事。在家居模式中可以购买的大部分设施在市区也都可以发挥作用，但分工更加明确。比如厨师才能使用冰箱和烹饪、音乐家才可以弹琴，而一些非常私人的设施在城区是看不到的，比如睡床和浴池等。

市区的出现极大丰富了模拟人的活动空间，相对在家里约朋友来玩，交流感情这样单调的办法，在市区营造一次浪漫的“邂逅”更符合现代人的逻辑。玩家不但可以和在市区出现的邻居交友，还可以和市区中的其他人物交友。与现实生活一样，市区的消费水平远高于家居水平，一个汉堡的价格就够两个人在家里做饭吃一整天。同时在市区中模拟人的各项属性也会快速下降，比如饥饿、体力、卫生和小便几项，所以在手头不是很充裕，或状态不太好的时候，不要随便前往市区，否则到时候伴侣没有找到，自己在大街上随便大小便或在马路边睡觉就实在太不划算。当然，在资金充裕、状态良好的时候，约上心仪的恋人到市区走走，比两个人呆在家里的效果要好得多，出门前不要忘记换一套衣服。

2.游戏难度的降低

关键字：机器人、长期好感度

《模拟人生》诞生之日，最让玩家痛苦的莫过于两点，第一是繁琐，第二是交友好感度。不少玩家认为游戏标榜的自由，其实也就是用8个状态限制的游戏过程，要不停地考虑8个状态的情况并作出反应。模拟人的吃喝拉撒都需要玩家细心控制，一旦家庭成员增多，就会变成周而复始的繁琐操作。游戏中要想获得事业上的升迁，好友的好感度将成为最大的羁绊，玩家不得不花费大量时间在家里约朋友来玩，或者耗费金钱和体力开派对。当模拟人从事一些对好友要求比较多的职业时，中后期只能在3天甚至是两天中抽一天时间旷工在家里与友邻搞好关系。正是这两方面的限制，相当多的玩家在上手后不久便放弃了这款游戏。好在游戏的历代资料片都在这些方面作出了调整，力图让模拟人不要活得这么“累”，比较有代表性的是机器人的诞生和长期好感度属性的出现。在机器人诞生之前，玩家可以雇佣女佣来

打扫房间、雇佣园丁来为花草浇水、雇佣维修工来修理损坏的电器或者其他设施，但这一切都需要花钱，虽然每次都不多，但每日每月积累起来就是相当大的一笔开支。同时这些雇佣人员并非全都是随叫随到，也有不方便的地方，特别是在工作时间变更后，会出现一些意想不到的冲突，比如工作完回家想洗澡时发现女佣正好在打扫卫生间，或是晚餐的碗碟要等到第二天中午才会有女佣来洗刷等。如今购买一台机器人维修器就成为这些困惑的完美解决方案，机器人可以胜任各种职业，从女佣、园丁到维修工的工作它都可以高效快捷地完成，而且可以随时开启设备启动机器人，不会有时间上的延误和冲突。

另一方面的问题就是好感度会随着时间逐渐降低，这是玩家在后期需要面临的一个大困惑，为了维持两位数的好友名单，将不得不针对他们排出日程表格定期进行约会。不过从《燃情约会》开始增加的“长期好感度”就可以解决这个问题，如现实生活中一样，好感度分为长期好感度和临时好感度两方面。通过交往可以快速增加临时好感度，临时好感度逐步积累成为长期好感度，对朋友太疏忽则会降低他/她的临时好感度，如果临时好感度持续保持低下的水平，那么在与玩家交往的过程中若再出现不合，就会降低长期好感度。所以现在只需要注意每次交往的质量，而不像之前只重视数量，就可以保持好友数的持续增加。如果主角能更好地阅读从市区购买回来可以增加兴趣的书籍，那么几乎可保每次交往万无一失，所谓见啥人说啥话，大概就是在《燃情约会》之后每个版本交友过程中的最佳总结。

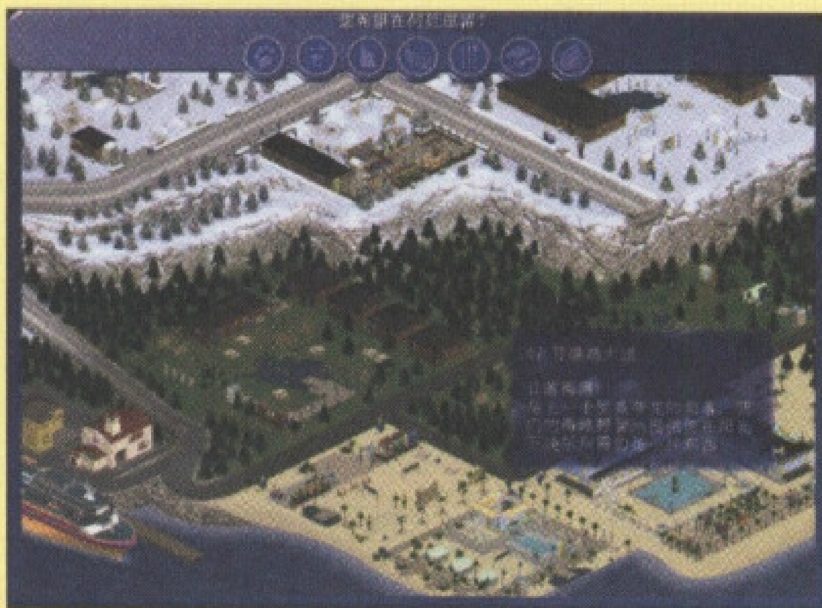
三、职业体系

1.商业类职业：收入中等偏上，属于非常稳定的职业类型。在技能要求中魅力的提升较为困难，对朋友数量的要求并不高。该职业的优点是工作时间固定，有利于玩家合理地规划时间。最高职称为商业大亨。

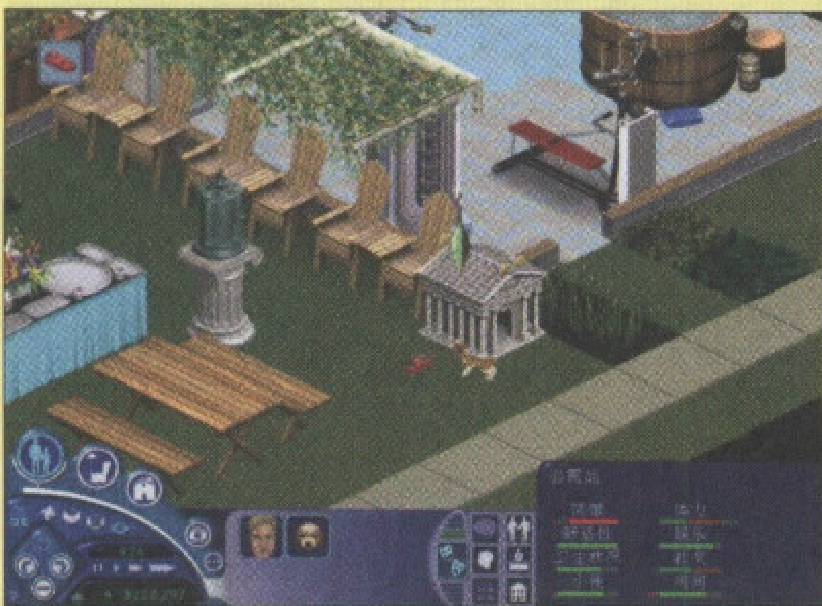
2.娱乐类职业：收入较高，工作时间相对固定，但中期工作时间较长。要想做到这个职业的后期，中期需要有其他人帮忙分担家务，在技能方面，通过绘画提升创造力是一举两得的办法。最高职称为超级明星。

3.警官类职业：待遇非常低，作为人民公仆，需要的是责任心和业务能力而不是报酬。该职业对技能的要求比较高，同时职业种类也较多，要做到最高级的警界精英并不是一件容易的事。

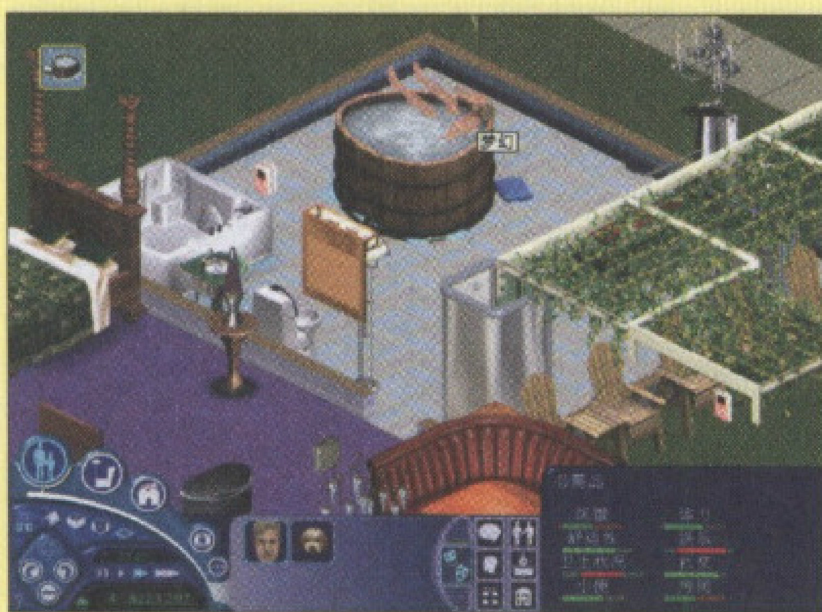
4.犯罪类职业：很显然无论从收益还是技能要求上，这个职业都没有什么前途。最高职称为犯罪首脑。


度假区风格迥异的场所适合各种类型的模拟人。


宠物店的布局很简洁，可爱的宠物随时等待着领养它的主人。


买回宠物后，需要给它准备休息和进食的地方。


绿色旧车是初级职业者的通用车辆之一。


模拟人非常喜欢按摩浴池。

5.医务类职业：收益不高，工作时间波动较大，是比较有挑战的职业类型之一。最高职称为医院主管。

6.军事类职业：这是比较特殊的一个职业类型，对好友数量的要求非常少，但对职业技能的要求非常高，同时收益也低。这个职业适合单身到底的玩家选择，如果有宠物相伴，相信可以发展得更加顺利。最高职称为将军。

7.政治类职业：这个职业在游戏的设定中也非常一般，对朋友数量的要求低，收益也低，选择这个职业意义不大。最高职称为模拟城市市长。

8.体育类职业：对体能的要求特别高，工作时间非常固定，是新接触游戏的玩家可以考虑的职业。最高职称为“享誉全城”。

9.科学类职业：由于有化学实验台的存在，所以要达成这个职业所需的目标就非常容易，但由于这个职业的收益并不高，所以并不太受欢迎。最高职称为科学狂人。

10.极限运动类职业：这个职业非常有挑战，对各项职业技能的要求都较高，同时还会出现远征北极的事件，如果成功，将可获得直接提高魅力的奖励，否则就会被困在北极一段时间。最高职称为国际间谍。

11.信息类职业：是游戏中前期收益最少，后期收益最多的职业。对职业技能要求虽然高，但是只对4项技能有要求，同时对好友数量要求也不高，也是单身家庭可以考虑选择的优秀职业。最高职称为信息业巨子。

12.音乐界类职业：这个职业的工作时间波动很大，同时对职业技能的要求变化也很快，加之对好友数要求较多，是比较有难度的职业，非常不适合新手选择。最高职称为知名活动家。

13.新闻业类职业：从事写作和出版业是相当辛苦的一份工作，这类职业的工作时间变动很大，当做好了吃苦的准备后，体验一下这类工作便知道辛酸何在。最高职称为谈话节目主持人。

14.灵异类职业：据说从事这个职业便有机会碰到死神，多数工作时间都是在晚间。最高职称为祭司。

15.坚苦创业类职业：这个职业显然是为高手准备的，收益极低，工作时间波动大，而且对好友的要求也比较高。最高职称为名流聚会常客。

心得篇

由于在《模拟人生》中存在着一些这

样那样的漏洞，所以就出现了一些广为流传“超级技巧”，例如删除法——用秘技将汽车删除可以不用上班照领工资，把邮箱删除可以不用缴费；困杀法——将邻居邀来同住，在其进入泳池后将爬上泳池的栏杆卖掉，或在其进屋后将屋门拆掉，最终将角色杀死获得其财产。类似这样的非正常手段在此均不作详细讨论，以下心得是笔者在游戏中通过“合法人生”总结而来，供各位参考。

一、8项属性的注意要点

模拟人的8项属性——饥饿、体力、舒适、娱乐、卫生、社交、小便、房间由始至终影响着模拟人的情绪。模拟人的情绪则影响着他/她任何行为的效率，如何让模拟人能保持一个好的心情，归根结底还是要尽可能提高这8项属性值。

1.饥饿（Hunger）：一般来说饥饿对模拟人情绪的影响并不太明显，但民以食为天，填饱肚子是每天都需要做的事。如何能舒适、高效、省钱地填饱肚子是控制饥饿度的要点。游戏中主要解决吃饭问题的设备是冰箱，同时还有燃气炉和微波炉可以用来制作熟食。此外还有其他一些可以充饥的方式，例如电话叫比萨饼服务，偶尔有邻居带食品来问候或者是用烧烤炉做烧烤。从《欢乐派对》开始，玩家可以在派对上吃到取之不尽的食物，而在《燃情约会》后到市区去吃一顿丰盛的晚餐也是很不错的享受。但在90％以上的情况下，模拟人的食物仍然是来自冰箱，玩家可以选择使用冰箱吃小吃、正餐或准备正餐。吃小吃最费钱、效果最不好，而吃正餐和准备正餐的区别是前者需要花费$10准备1份食物，后者则是花费$20准备4份食物。对于1个人的家庭，一人吃饱，全家吃饱，只需要吃正餐就可以解决，而对于多人的家庭，准备正餐则是最常见的解决方式。无论是吃正餐还是准备正餐都有以下3个步骤——从冰箱获取食物、处理食物、加热，其中前两步是必需的，所以冰箱和一个可以处理食物的案板一定要购买，最后一个加热的过程可以用微波炉，也可以是燃气炉。游戏中设定使用微波炉加热食物的效果是第2步完成后食物质量的1.5至2.0倍，而用燃气炉加热的食物则可以达到第2步完成后食物质量的3.0至4.0倍。所以为了能更高效地填饱肚子，把食物加热是非常必要的过程。加热食物并不是一门简单的学问，稍有不慎会导致火灾发生，如不能及时打电话向消防队求救，则很有可能出现家毁人亡的惨剧。可以改善这个情况的技能是烹饪，当烹饪超过5级以后就可以有效地防止事故发生，但提高5级烹饪需要很多时间，在此之前用微波炉加热最安全。当然，在成员比较多的家庭中，只要有一到两个人的烹饪技能足够高，由他/她每天准备两餐就可以解决所有人的吃饭问题。


蛋糕女郎可以在派对中提高来访者的热情。


一个拥有转角墙壁的庭院是休憩的好去处。


卧室中的衣柜可供玩家随时更换服装。


出口处的花草和古典的灯饰，可以让模拟人在室外都保持较好的心情。


在豪华饭店进餐时和邻座的人交谈，是非常不错的社交方式哟。

2.体力（Energy）：体力值虽然不会直接影响情绪，但它是能否进行其他活动的基础。做任何事情都会降低体力值，包括出门去工作或去市区逛街。有3种方式可以提高体力值：上床睡觉、去可以休息的地方小憩（比如沙发或躺椅）、喝浓咖啡（这种方式不适合小孩）。在体力变成0时若还没有找到地方休息，模拟人会就近倒地而睡，这种情况会严重影响模拟人的情绪，应尽可能避免。睡觉和休息的设施要尽可能买好一些的，可以顺带增加模拟人的舒适度。在入夜前上床休息，即便是体力全满也会到早晨6时才会自动起床，在模拟人没有自动起床之前都可以采用唤醒的方式让他起床。需要注意的是如果体力还未全满的模拟人被弄醒，他会大声抱怨，并且影响情绪。无论是否体力全满，起床后都有10来分钟的恍惚状态，所以要尽量在上班前半个小时就弄醒他，抱怨总比旷工要好。

3.舒适（Comfort）：舒适度是8项属性中不太重要的，有各种方式可以提高舒适度，比如柔软的床、按摩浴缸、舒适的椅子等。不需要专门为了提高舒适度而购买豪华的设备，在吃饭睡觉或坐在椅子上看书的过程中都可以通过各种设备提高舒适度。

4.娱乐（Fun）：娱乐对情绪的影响非常大，但是提高娱乐值的方法也比较简单，看看电视、玩一会儿电脑或者虚拟眼镜什么的，都可以提高娱乐度。一些更好的方法，比如弹钢琴、使用天文望远镜等设备或者游泳，都可以在提高职业技能属性的同时也提高娱乐度。因为情绪和上班的表现有密切关系，所以在出发上班前玩上一会效果会更好。性格活跃的模拟人比较喜欢各种体育运动和各种娱乐方式，反之就不太喜欢运动，而只乐于睡觉或电视。同时性格顽皮的模拟人可以接受各种娱乐方式，开玩笑、跳舞等都是他们乐于做的事，反之就只喜欢看书打发时光。

5.卫生（Hygiene）：卫生值与体力值类似，任何时候都会逐渐减少，在用餐和喝各种饮品的时候会更快地降低。洗手可以恢复少许卫生值，但最佳的解决方法还是洗澡，而且是冲淋浴的洗澡方法，并非使用按摩浴缸。卫生的控制相对而言比较容易，洗澡只能视为一个消磨时间的过程，性格整洁的模拟人能够在入厕后自己洗手。

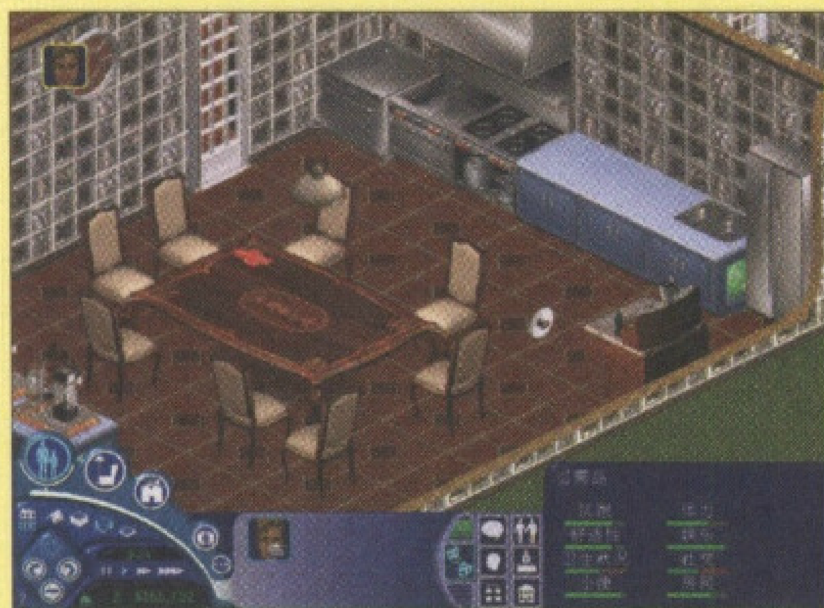
6.社交（Social）：社交是8项属性中最重要的一项，一直以来社交值的提高都是最困难的环节之一。原则上只要是有社

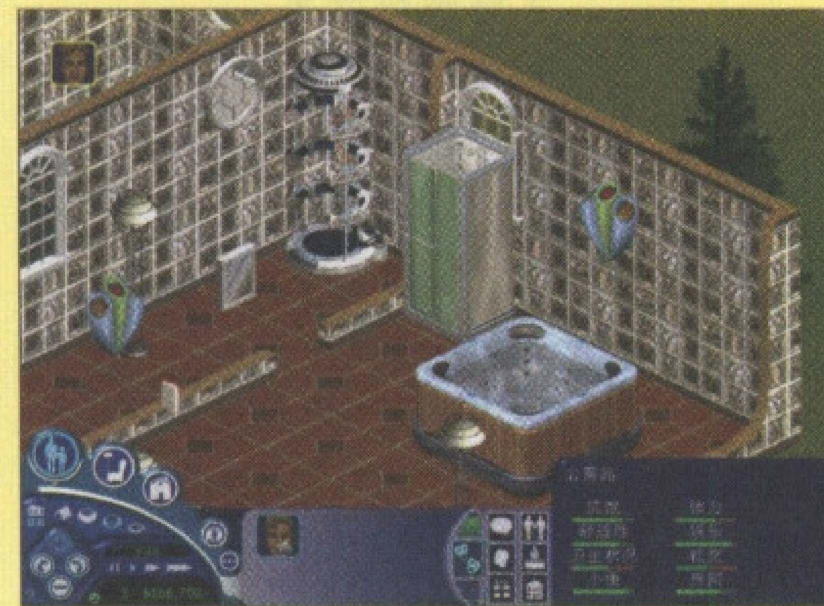
会交流都可以提高社交值，这看起来并不困难，却是独身人士的致命伤。对于多人的家庭，交流并不困难，吃饭的时候聊天，在沙发上聊天都可以快速提高社交值，只要控制得当，在每天的自然生活中就可以把这个值慢慢提高并维持住。独身家庭有一个怪圈，就是初期社交值不高，模拟人在工作上的成就不高，资金也不充裕，想发展朋友或者找另一半缺乏良好的物质基础，想扩展家庭成员也面临同样的问题，周而复始陷在这个怪圈里。而从《家有宠物》开始，玩家与宠物的交流也可以提高社交值，因此“社交”在游戏中的意义就扩展为各种交流的总和，包括和宠物的交流，只要能避免孤独，就可以保持社交值持续增长。性格外向的模拟人在交友方面有优势，喜爱主动与其他模拟人交流。相对而言，模拟人在接触性格和蔼的模拟人时，双方友谊会快速地获得增进；而性格不太和蔼的模拟人则会斤斤计较，处事都比较凶恶，不太容易打交道。

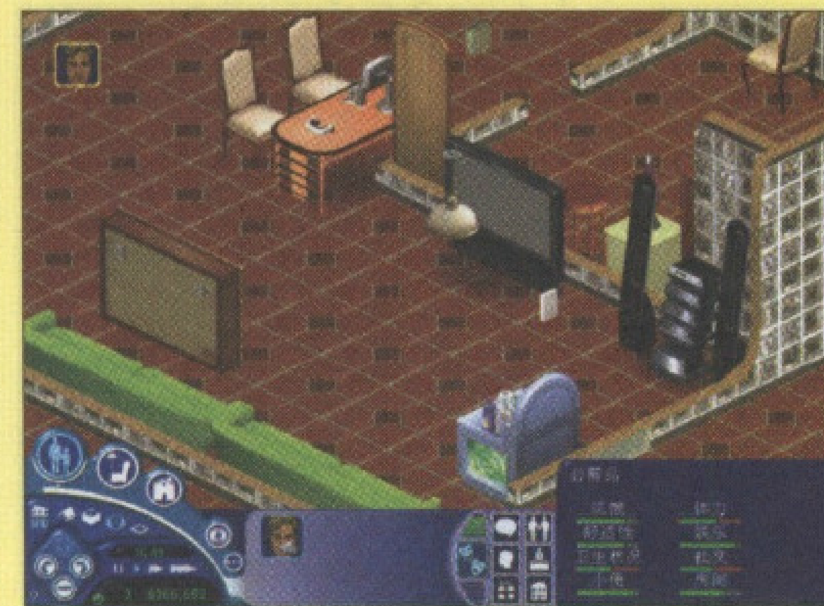
7.小便（Bladder）：人食五谷杂粮，所以这项属性注定会存在。有的版本翻译成“如厕”，这似乎更合适一些。有两点需要特别注意：卫生间的空间和卫生间的数量。在国内目前的房屋设计中，大卫生间和双卫生间都是不多见的，但游戏中一定要考虑卫生间的大小以及双卫生间的必要性。一个空间狭小的卫生间即便是一个人的家庭用起来也非常麻烦，只要有客人来访，很有可能因为空间太小，两个模拟人往门口一堵，稍不注意就会出现失禁的情况。比较好的解决方案是按人数+1来建设多个小卫生间，或者建两个大卫生间，这样无论是男是女都不会出现这种尴尬局面。

8.房间（Room）：这个属性类似于舒适，也是不太重要的属性。舒适是指环境对模拟人的被动影响，而房间则是指模拟人对环境的主动感受，从另一个角度而言，舒适是以人为中心，房间是以空间环境为中心。不少装饰品或昂贵的设备都可以提高这个属性，但作用范围非常小，如果要想使模拟人的这项数值很高，包括卫生间、楼道、门口等各个地方都需要花掉不少的费用装饰一番，甚至达到家居的内外装饰都和五星级宾馆相似。此外，清洁也是相当重要的环节，无论多么豪华的房间，如果到处堆放着食物垃圾、门口放着报纸垃圾，模拟人的感觉还是不会好，特别是性格整洁的模拟人若处在这样的环境中，情绪就会飞快地下降。

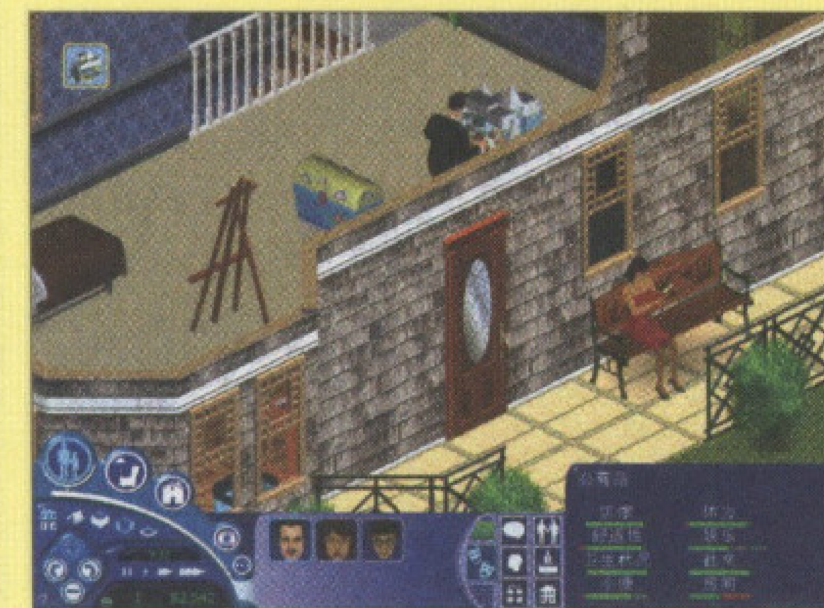
8项属性的数值越高，模拟人的情绪就越好，这是顺利达成其他目标的基础。以工作为例，当模拟人快乐程度达到3级时，外出工作便会获得良好级别的表现，若快乐程度达到4级时便可获得优秀级别的表现。对于各项属性都满足升职条件的模拟人，必须要有优秀级别的工作表现才可以获得晋升。


装饰豪华的客厅可以赢得来访者的喜爱。


卫生间旁就是连接两层楼的传送器，这样可以同时兼顾楼上楼下的模拟人。


电视墙和音响后面就是卧室，这样的设计很难让人安静地休息。


宽大的书房有足够的门窗透光，这样的设计让人感觉轻松。


娱乐和休闲设施也是每个家庭必不可少的组成部分。

对于模拟人而言，只要保持良好的心情，就没有完成不了的事。

二、将化学实验进行到底

即便是了解了8项基本属性的维持和增加技巧，要保证一家4口都有良好的状态还是需要相当辛苦的操作，但自从《美好生活》开始新增了“化学实验台”这个增加工作技能中逻辑属性的设施后，这个状况便有了大幅度改观。游戏中有不少设施在让玩家学习或使用过程中都会产生一些副产品，比如绘画的画板在增加创造力的同时也可以有完工的画出售，由此获得一定的收益，同时这个收益还会随着玩家创造力的提高而增加。化学实验台同样可以产生副产品，而且这个产品的价值远在画稿之上，这个副产品便是化学药剂。根据药剂颜色的不同，它们也拥有不同的效果——红色药水是爱情灵药，只要是在游戏中存在的异性角色，包括设定好没有入住的家庭角色和市区角色，都会随机出现在玩家身边，同时长期友好度100且处于爱恋状态；蓝色药水是属性灵药，会随机恢复8项基础属性中除房间以外的任意3项；黄绿色药水是性格转换灵药，出现几率较低，可以完全调换模拟人的性格属性；黄色药水是失败作品，可以将人物8项基础属性中除房间以外的其他7项全部降到很低的程度，这种药水危害很大；蓝色药水是克隆灵药，可以克隆一个与喝药水的模拟人一摸一样的人，并且在接下来的一段时间内玩家无法控制该克隆人，这种药水意义不大，大概是用来搞笑的吧；橙色药水是隐身灵药，模拟人喝下药水后会变成隐身状态，这种药水意义不大；紫色药水是失败作品，模拟人喝下药水后会变成怪物，在一段时间内无法控制，并且会破坏一切所接触的电器以及卫生设施，这种药水危害性很大。显然对模拟人最有价值的药水只有前3种，其中又以红色和蓝色为最好，也最常用。要想配出有价值的药水，就需要模拟人的逻辑和创造力两项属性非常高。配药的过程会增加逻辑，所以平时只需要多弹钢琴和绘画提高创造力即可。另外最好建一个没有窗户的实验室，可以比较有效地避免罚款500的违规惩罚，然后购置3台以上的化学实验台，控制模拟人轮流配药，将配好的有用的药水保留，其他类型的可以和实验台一起卖掉，只用过几天的设备几乎可以按照原价出售。只要保证足够的蓝色药水供应，模拟人就可以不用考虑吃喝、卫生和睡觉问题，同时因为爱情关系比一般的友谊更容易维持，所以只要能够每几天配出一瓶爱情灵药，玩家就不会再出现因为好友人数不够而无法获得晋升的情况。P

主题曲：“陪你去玩‘流星蝴蝶剑’，在这四方阵，让我的大锤落在你头上。要你相信我的大刀只为你而乱砍，你会看不见包子的所在……”

《流星蝴蝶剑.net》这个游戏最大的乐趣就在联机模式下，与人斗，其乐无穷。老在局域网上和一些固定的朋友打，是不是让你感到有些缺乏挑战了呢？好在战网开通已经有一段时间了，这里就像是一个网络上的角斗场，最信赖的伙伴只能是手中挑选的武器，只有强者才能生存下来。经过一段时间的搏杀，笔者也积累了一些战斗经验，本着“以武会友”的精神，下面就拿出来和大家探讨探讨（本文招式说明中的“A”代表攻击，缺省为鼠标左键，上、下、左、右四个方向缺省设定为W、S、A、D）。

流星蝴蝶剑.net 高手宝典

■晶合实验室 北四环组

绝杀篇——从1.00版到1.02版的必杀之路

总评 87



制作	昱泉
发行	晶合时代
载体	CD×1
类型	动作
语言	中文
环境	Win9x/me/2000/xp

画面：■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■□
娱乐：■■■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■□

配置要求
CPU：PentiumⅢ 1GHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：256MB RAM
硬盘：595MB



锤爆怒，原子弹一样的威力。

到目前为止，《流星蝴蝶剑.net》已经从最初的测试版发展到1.02版。只有3种武器的测试版就不谈了，而1.00版作为第一个正式版本，由于一下增加了七八个新人物和5种新武器，本来在测试版中还算尚可的平衡性被破坏得一塌糊涂。只要进入1.00版的服务器，总能看见一大群几乎都是拿着大锤子的人跑来跑去，而没有使用锤子的则一般都是选的“子舆”这个角色。这是1.00版的两大Bug，首先是大锤子爆怒技的威力和杀伤范围都异常强大，如果在范围狭小的四方阵使出，几乎能达到“清屏”的效果，就像一颗原子弹投了下来，擂台上的所有角色都无法避免“锤爆怒”带来的三道冲击波，100点左右的生命值必死无疑。于是总能看到有相当部分的人一开始就拿着锤子呆呆不动地让别人打，被打到剩下20点生命值左右的时候怒槽也蓄满了，于是赶紧跳到一边去使用爆怒技，将屏幕上所有的人一举打倒。这种打法虽然无趣+无赖，但是确实有效。另一个Bug是“子舆”这个角色的杀伤范围异常宽广，几乎比别人大出一倍以上，只需要拿把剑或者匕首在空中跳来跳去砍，连衣角都挨不着他就会被杀死。对于格斗游戏来说，这两个Bug是致命的，虽然很多人不屑于使用这样的赖招，但这毕竟是个胜者为王的世界，“盟主”（其实就是杀人王）的头衔是人人都想去争的，也只好跟着一起无赖到底了。所幸的是昱泉很快发布了1.01版的补丁，不久又升级到了1.02版，修正了“子舆”攻击范围异常的Bug，大锤的杀伤范围和威力也被大为削弱。于是在1.02的服务器里，终于出现了百花齐放的情景，各种武器的战术被源源不断地开发出来，许多玩家开始辛勤地演练连续技，如果有新玩家想要加入“流星”的世界，那么请务必从1.02开始，而本文中的心得也是针对1.02版来谈的。下面列出各种兵器“怒”满后的必杀绝招，这可是首先要牢记在心的哦。

轻剑：凤凰羽（左右上A）
大刀：血雨腥风（左右下A）
重锤：伏虎腾翔跌（下下上A）
长枪：万圣龙王破（下上上A）
匕首：阎罗（下上上A）
暗器：落樱雪（下上上A）
飞轮：万劫千秋（下上上A）
火枪：焚雷（下上上A）
双刺：合太极（下左右A）

胆剑篇——几种近战武器的使用心得

剑舞缤纷

作为武侠小说中最正统的兵器，剑深得一部分玩家的喜爱，更有人固执地只练剑术，对其他武器不屑一顾。剑的优越性在于出招较快，攻守平衡，而两种破防技也比较容易连接其他的招式。跳起出剑是用剑的一个重要技巧，注意要尽量多用小跳，可以在瞬间拉近和对手的距离，在空中连斩两剑得手后，落地可以立刻驳接其他的技巧。在使剑时一定要记住，当面对使刀和锤的对手时，我方的出招是比对手快的，千万不要去等对手出招，使用“AA”可以很容易牵制住对手，接下来就看这两击能否得手，如果对手防御，赶紧使用“下下A”来破防，然后再用“上上A”来开始连续攻击。剑的爆怒技除了发招时间稍长，几乎无可挑剔，范围广，可破防，。使剑比较常用的连续技有：

乱草、巧篆、重隶（AAAA）→烛举焰残（左A或者下A）

忌夏日（上上A）→孤雁回（下上A）→燕双飞（上下A）→（跳跃中）刻铭（下A）

忌夏日（上上A）→忌秋风（上上A）→忌冬雨（下上上A）→（跳跃中）刻铭（下A）

注意，使用破防技之后来开始上面的连续技，就形成了一套漂亮的连击。另外，在AA之后连接破防技也是个不错的打法，对手在防御两下之后是还击还是继续防守？这是个问题（下面的其他武器也可套用）。



使刀一定要有一种纵横俾睨的气势。



刀爆怒，华丽的一劈。

刀气纵横

刀是一种使用起来非常华丽的武器，杀伤力十分可怕，唯一的缺陷在于虽然出招不慢，但是收招太慢，如果挥空的话铁定被对手反击。所以有的高手认为使刀并不用过分追求连续技，这是相当正确的，因为刀招式攻击本身有效时间长，杀伤力大，更重要的是由于刀重，对手每防御一记重招后都会造成一定的防御僵直时间，也就是说在防御之后不能马上趁使刀者招式用尽时转换到攻势，所以只需要在使用破防招之后连接一记诸如“下下A→下下A”这样的招式，就可以给予对手沉重打击，所以“下A”这招实用的破防技一定要多多演练。另外，刀的爆怒技非常可怕，杀伤范围广，还能破防，千万不要放过使用的机会，尤其是在人多的混战时。刀的常用连续技有：

单刀劈马（上上A）→人仰马翻（上上A）

蛟鳞腾（右A）→断石危（下A）→项背汗血（下下A）→赤兔穷追（下下A）→伯乐难寻（下上A）

枪挑八方

枪可以算是现在的1.02版最受欢迎的武器了，不仅攻击范围广，而且凶猛有力，连接连续技也非常容易。俗话说：“枪扎一条线，棍扫一大片”，在《流星蝴蝶剑.net》中枪结合了“扎”与“扫”这两条优点，上手虽然难一点，但是只要稍微演练，就会发现它的优势非常明显。使枪者一定要注意和对手拉开距离（可以多用左右闪避），以发挥枪的优势。普通的A键攻击虽然不能连续，但是却能起到立刻停止对手攻击的作用，不妨多用。而“上A→左右A→下下上A”这一套连击非常好用，而且杀伤力强大。如果对手使用飞轮一类的武器，需要迅速拉近和他的距离，可以用“下上A”迅速逼近，还可以令对手倒地，相当安全。枪的缺陷在于破防技少，不过鉴于它的攻击范围广，这是可以理解的。作为除爆怒外的唯一破防技“下下上A”居然在绝大多数情况下作为连续技追加使用，令人有浪费的感觉……枪的常用连续技有：

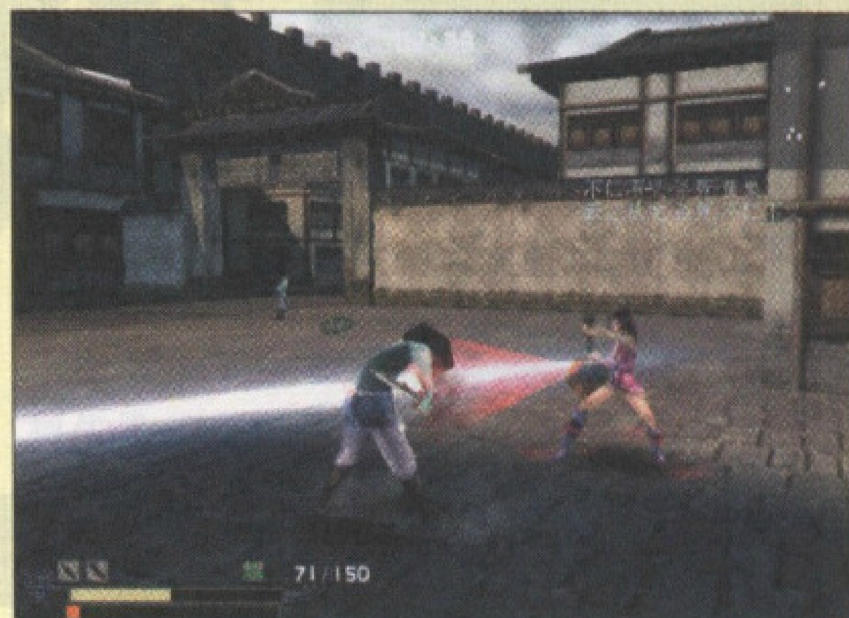
霸王别姬（下下A）→功盖三国（下上A）

升（上A）→蛟龙海覆波（左右A）→虬龙扫暴阵（下下上A）

升（上A）→力拔河山（上上A）→虬龙扫暴阵（下下上A）

锤震天地

锤曾经是1.00版至尊级的武器，由于外形像一根杆子上顶个大南瓜，所以每当进入服务器后看见一大片拿着锤的人跑来跑去，大家都经常发出“今年南瓜田又丰收了”的感叹。虽然1.02版中调整了平衡性，但是并



锤虽然笨重，但是运用得好也可以破掉快速的匕首。



枪用得好，敌人几乎无法近身。



致命的一枪。

不意味着锤变成了鸡肋，在人多、地方小的场地里，锤的爆怒技仍然有着不可小觑的威力。就普通技而言，锤的出招慢，收招慢，谁要在原地舞来舞去那是自掘坟墓。为了弥补动作慢的缺点，锤的特殊技几乎全部能起到破防的效果！所以也有人专门嗜好练锤，他们的打法是在你周围跳来跳去，一旦你面前失去了目标，他就会在背后狠狠地砸上一下，一锤的效果抵得上三四剑！除了用快招如狂风暴雨般克制住他，遇到这样的对手实在是头疼。锤的常用连续技有：

金刚洞月（A）→金刚抱拳（上A）→金刚拜塔（下A）

金刚抱拳（上A）→墨云鹤游空（上上A）→奔雷炎华光（下下A）→左右下A

金刚洞月（A）→下山虎（下上A）→左右下A

轻舞飞扬

匕首是单挑时深受喜爱的武器，出手快，破绽小，招与招之间的连接毫无滞涩，僵直时间极短，杀伤范围亦不小。当然，使用连续技是匕首的最大出路。匕首的破防技比较多，而且可以连接在其他招式中使出来，“右A”这一招很容易发出，但是准头稍微差了一点，但是仍然值得多多使用。另外，小跳跃中出手仍然是匕首的重要手段之一，闪电般地拉近距离，并配合快速的空中连斩，会令对手应接不暇。另外，匕首的爆怒技非常可怕，类似于日本剑术中的“一闪”，速度极快，虽然可以在一瞬间防住，但如果没有丰富的经验是做不到这一点的。这一招的杀伤力亦很惊人，在1.00版时笔者曾经在任务关最后一关被屠城这一刀去掉近800点HP！在和对手处于一条直线时，毫不犹豫地使用这一招吧！匕首的常用连续技有：

太岁、九尾（AA）→夜叉（上A）→聂政屠犬（右A）→专诸鱼肠（下A）

太岁、九尾（AA）→聂政屠犬（右A）→曹沫举顶（上上A）→（对手浮空中）姑获、奔云、鹏翼（AAA）→罗刹（下A）



匕首的爆怒技，一闪必杀。

以上是网上玩家经常使用的武器，其余的武器笔者了解不多，在这里就简单的说一下。双刺的速度不下于匕首，但是破防技太少，对于防守好的对手有点没办法，但是爆怒技的威力强大，可以使用；飞轮作为远距离杀伤武器，威力很不错，但是发出后无法移动身体，也只能作为偷袭使用了；而火铳和飞镖只能在团队战时偷袭对手，飞镖可以带毒，火铳准确性高，各有所长。不过对立志成为天下第一格斗高手的玩家来说，这几样远程武器的确有些不够看啊……

忠告！忠告！

在群殴时少用破防技，多用大范围攻击，例如大刀的旋风（左右A），因为大家都在想尽可能多地多杀人，很少有人防御；不要老想着用爆怒技，那必须以损失大量HP的代价来换取怒槽的满值，“杀人一千，自损八百”的做法不是高手所为，多花心思在技巧的磨练上吧；单挑时要尊重对手，不要自己血一少就到处跑去找包子救命，把对手晾在一边，多向高手讨教可以迅速提高自己的技巧，不必将输赢看得太重；有空别忘了多用语言与对手交流，笔者常见一大群人围作一团砍得翻翻滚滚，却没有一个人说一句话，偶尔有新来者向大家打招呼，换来的却是当头一锤砸下去。笔者认为“以武会友”才是这款游戏的真正乐趣所在，大家以为呢？



在狭窄的吊桥上最适合用匕首的怒招。



就从这里跳下去杀那个火枪兵。

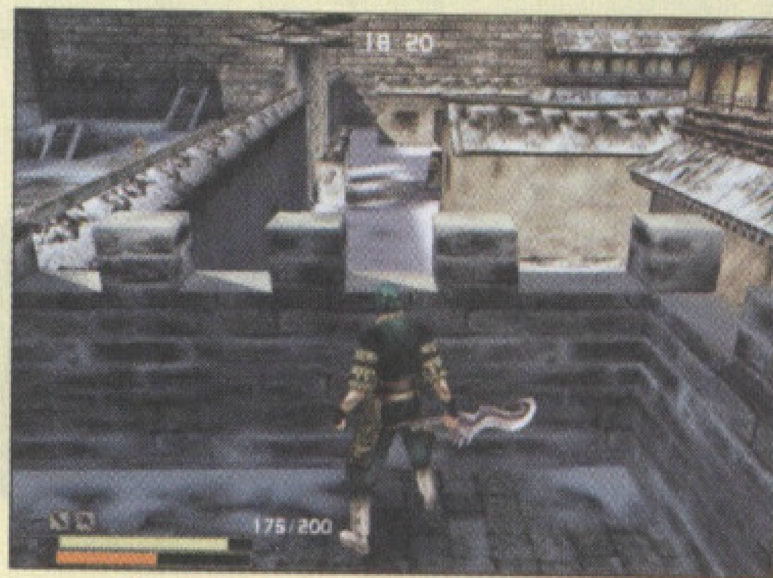
流星篇——单人模式过关提示

第一关提示：一开始先用剑打碎身旁的箱子取得护甲，等下面两个哨兵对话完后，其中一个会跑开，只剩下1个哨兵，由那个哨兵背后冲过去，将“忌夏日”、“忌秋风”、“忌冬雨”3招连续使出即可轻松取胜。另外1个哨兵用同样的方法或简单劈砍即可取胜。

第二关提示：本关使用匕首。一开始马上跑下阶梯到门洞前的石柱后藏身，等1个哨兵跑过来后，用“豫让三伏”（下上A）来攻他，每一次攻击后要注意防一下，最好能将其逼到角落中干掉，否则3次“豫让三伏”之后他就会逃跑，这时如果距离够近可以马上来一招“荆轲现匕”（左A）或“聂政屠犬”（右A）结果他。如果让他跑了就要紧跟着他，在他向同伙说话时再从背后用一次“豫让三伏”就可结果他。然后马上按Q键解除锁定逃走，跑到狭窄的吊桥上等敌人追过来，可用“荆轲现



捕头王强会领头跑过来。



等巡逻侍卫走开就冲向对面的城墙右前平台。


冲过去跳到个木栅的后面就安全了。


跳到院门的顶上放暗器，敌人上不来。


在这里射击，敌人一时半会儿过不来。


这里不需要战斗，只要保命就好了。

匕”将敌人踢翻。如果“怒”满则可用“阎罗”一击毙敌。最后一个敌人继续用“豫让三伏”和“荆轲现匕”就可解决。

第三关提示：本关用的是剑。目标敌人铁胡子就在正前方，一直向前跑到第3个关口时，到关墙上打碎箱子可得护甲和攻击加成宝物，然后直取铁胡子，很容易便可将其打死或打跑。如果让他跑掉了，可以一直追杀到山上，不过这样可能将面对3个敌人。也可以先不追，这样将发生夜猫子夺宝事件。然后再从右路跑上山，与疾剑哨兵长单挑，取胜后再回到斗铁胡子的地方，这次换成了夜猫子，轻松干掉他后夺得镖物。而后从左路或上山顶直接跳下去解决关墙上的1个火枪兵，如果损血太多可到货车边或关墙附近打碎坛子得到包子。最后一道关墙上有2个火枪兵，关前还有木栅。跑到木栅前猛砍，上面的火枪兵打不着你。砍碎木栅后过去干掉两个火枪兵，也可以直接回到上一道关墙上拉动开关打开大门。由于大门开启时间有限，所以要马上向大门方向跳跃飞奔，应该能刚好过关。

第四关提示：本关用的是一把不错的剑。游戏一开始面对3个敌人，可以在对话时按两次Esc键后猛砍敌人，仍然是将“忌夏日”、“忌秋风”、“忌冬雨”3招连续使出，很容易就能杀死1个敌人。继续用这个连招干掉另1个敌人后，剩下的1个敌人会逃走报信。在捕头王强赶来前，打碎一旁的箱子吃到护甲和攻击强化。等王强领头跑过来对话时，再次按两次Esc键后用连招猛砍他，如果敌人围上来就向远处逃跑。王强腿脚最快会1个人先追过来，等他落单时再用连招攻击他，打倒他即可过关。

第五关提示：游戏开始时置身于城墙左后平台上，先打碎身旁的箱子取得大刀，然后跃墙而出一直向前跑，用连跳跃上城墙左前平台，用大刀劈死那里的1个火枪兵。然后趁城门前的巡逻哨不在时跃墙而出，一直向右跑到城墙右前平台边，用连跳跃上去，使用大刀劈死那里的另1个火枪兵。然后直接奔向城门，跳到木栅和城门之间的空地里，敌人就拿你没办法啦，随便用什么武器把木栅打碎就可过关。

第六关提示：本关开始后先跳到院墙上，再跳到大门的顶上，下面的几个侍卫通常是不会跳上来的。站在这里用飞镖打那些侍卫，有的侍卫手里有火枪，打死后便有可能得到火枪，此外还可能会得到剑。如果血不多了就跳到院中打碎那几个箱子，便可吃到包子。消灭院里的4个侍卫后，再跳到下一道院墙的顶上，即可远远看到在屋里团团转的萧安，就地开火射击，几十枪后萧安被击毙，过关。

第七关提示：本关难度较大，地形也比较复杂。一开始先用火枪射击，等侍卫冲过来再换剑。在回廊两边各有两组坛子，在圆门后面还有一组坛子，这些都是包子“出生点”，另外还有两组包子分别在大屋中央和屋门口，要善加利用。在干掉两个侍卫前不要去屋子二楼招那两个野和尚以及无名杀手，多利用敌人经常会“绊”在回廊中的时机，用火枪打他们，或者设法让一个敌人“绊”在回廊中，而让另一个敌人跑过来单挑，这样比较容易得手。而主角在横穿回廊时只要轻敲一下跳键（默认键为空格键）即可轻松跃过。解决掉两个侍卫后，上大屋2楼会斗两个和尚和1个杀手，此时先不要去3楼，打斗中顺手将那些桌椅全打烂，可得到2组包子、1件护甲和1个攻击强化。把和尚引到楼下去打，和尚出招慢，只要引他们跑散就不难对付，倒是那个放毒镖的杀手比较讨厌。击毙他们后又会出现3个蒙面杀手，这才是最难缠的对手，不要急于和他们硬拼，还是要坚持“游击战”的方针，用你最熟悉的连招来对付他们，将他们全部解决后再上3楼去找屠城和范漩。不必理范漩，直接和屠城单挑，很容易就可以取胜了。

第八关提示：这一关非常简单，只要跳到中央的平台上，让冷燕也跳上来。保持防守姿势，或者跳到大铁链上，每根铁链的顶端都有包子吃。无需战斗，坚持几分钟不死就能过关。

第九关提示：开始时跳下毒池和屠城一人单挑，用大刀就可以打得他几乎还不了手。但是当屠城的血还剩一半时，他会召来4个杀手。这些杀手是杀不完的，所以不必理会他们，和屠城打游击战吧，抓到机会就砍他几刀，并努力抢吃四周的包子。在这里暴怒是最好的武器，要多多利用怒招来打击屠城，只要不急不躁，最终的胜利总会到来。

魔兽争霸Ⅲ 战术有奖征文10

魔兽争霸Ⅲ 1.03&1.04
——解读上帝重划后的世界格局



■北京 Dali-WindRose

2002年10月初，我们迎来了WarCraftⅢ最新的一个平衡性调整版本1.03，然而在短短的一个月后，暴雪又推出了WarCraftⅢ 1.04版本。这前后两个版本在修正Bug的同时对于Human（后文简称Hum）、Undead（后文简称UD）、Orc、Night Elf（后文简称NE）、野外生物以及部分重要的对战地图都作了幅度不小的调整。具体说到为何暴雪如此迅速地连续推出1.03、1.04两个版本，其实原因很简单，后者绝大部分改动是在完善前者不够成熟所留下的败笔。应该说涉及到战术变化的重点在1.03版本，而一些细节的调整在1.04版本。综合两个版本来看，有一部分1.02版本中比较成熟的战术被推翻，有一部分被冷落的兵种重新名用以推动新战术的衍生。下面笔者就直接从1.02跨到1.04，按照4个种族的特点逐步来归纳。

高贵、荣誉，与辉煌同在—— Hum

毫无疑问，1.02版本中的Hum在前期非常强大，而中后期的魔法军团效果也不错，这在很大程度上跟水元素的强大以及大法师的恢复魔法技能有关系。1.04版本后，水元素的存活时间减少到60秒，该技能的CoolDown为20秒，也就是说一名大法师周围最多只能召唤出3个而不再是4个水元素了。大法师自身的魔法恢复速度的确受到了相当程度的削减，但对于其他两个英雄而言，受影响并不是特别大。至于说关于暴风雪攻击的削弱，对于实战中的Hum来说影响并不是特别大。

说到另外两个英雄的变化，山丘之王终极技能虽有削弱，但考虑到实战中的种种因素，应该说影响并不大。倒是圣骑士这一英雄毫无疑问地从后台走向前台，凭借的就是通过三方面加强的无敌技能。魔法消耗减少和无敌时间延长都是硬性的指标增长，而施法间隔的调整实际上是和无敌时间相配合的，现在每两次无敌之间的间隔只有20秒。应该说圣骑士在战场的存活时间越长，意味着更多的英雄和普通单位能享受到圣光的治疗。

由于这次除了女巫有所加强外，没有涉及到Hum的任何兵种，所以对于中后期的作战变化不大，经过这段时间的实战也可以看出，1.02版中所使用的各种成熟战术几乎都能顺利过渡到1.04版中，特别是围绕女巫的战术更有效果。

对1.04版中Hum的评价：初期开局更富变化，中后期变动不大，对UD有特殊的威胁，但整体上波澜不惊。

新亮点：圣骑士



Hum-面对削弱的恶魔猎手，human在刚刚入夜就发动了了Tower Rush!



Hum-欧洲顶尖高手的战报中，大法师的身影正逐步的淡去!



Hum-无敌状态的圣骑士正在屠杀，而一旁的恐惧魔王也束手无策!

力量、狂放，挚爱疯狂者—— Orc

应该说1.03版本让每一个Orc玩家都大吃一惊，几乎以前所有的战术都因1.03版中关于Tower和萨满的改动而被废弃。在1.02版中双英雄MF，然后出萨满，以萨满为核心的战术层出不穷：萨满配巫医、萨满配步兵、萨满配双足飞龙、萨满配牛头……每个兵种在与嗜血的萨满搭配过后都变成强大的组合。从1.03版对于Orc的调整来看，主要有几层目的，首先是猎头者生命增加、兽人步兵生命增加、兵营资源消耗减少，这几点是为了突出Orc特点，鼓励中前期制造低级力量型兵种；其次是降低Tower攻击力，目的是降低Tower Rush的成功率；削弱萨满、调整巫医以及增加科多兽生命是为了避免兵种单一，缺乏变化。然而随后推出的1.04版虽然没有给Orc带来多少积极的改动，但却削弱了UD和NE的占据以及飓风这两个针对重型兵种的魔法，从这个角度上来说，Orc在1.04版本中又得到一些恢复。

在对抗其他种族时，Orc玩家面临新的问题。投矛手虽然增加生命，但攻击频率下降得


Orc-回归力量过后，牛头酋长重振雄风！


Orc-没有了萨满，是否这样的Orc才真正有了半兽人的气势？

厉害，使得这个兵种在实战中比原来更加废物。由于萨满的削弱，再加上Orc唯一的空军双足飞龙本身就是自身难保的失宠兵种，所以这使得Orc对抗空军的能力更加脆弱。静止陷阱增强了不少，现在能够在双方交战的过程中直接使用，对方不得不在第一时间花精力去驱散这个恐怖的东西，当然，NE的小树妖除外。而科多兽所增加的210点生命值，实际上也就是多拖延一点时间而已。

此次大刀阔斧的Orc变化，使得以前几乎所有的战术都被推翻，以前不造兵营或造兵营只为投石车这样的思路已无法在1.04版中立足。兽人步兵适当配以投矛手基本上可以作为初期的主力，中期巫医取代萨满的地位成为必升3级的魔法兵种，战争的后期仍然需要牛头的出现。这样一来Orc的思路应该是单英雄单兵营MF，速出3级主基地以及升级巫医治疗守卫，以两英雄+地面部队+巫医的兵力来进入中盘。

在英雄的选择上，由于回归了力量型兵种的打法，Orc以往使用频率最低的英雄牛头酋长迅速地成为热门英雄。耐久光环的提速加上战争践踏的面积眩晕，不但完全恢复了Orc野性的气势，在实际的效果上也是出人意料。

对1.04版中Orc的评价：初期更加强大，中后期有所削弱，如何有效防空将成为Orc玩家们的新课题。

新亮点：静止陷阱、牛头酋长

神秘、轻盈，森林和黑夜——Night Elf

众所周知，NE的战术精髓在于骚扰，任何一个出色的NE选手都应该是侦察、偷袭、hit&run的高手。1.02版中许多NE玩家初期战术中最擅用的就是女猎手放猫头鹰到对手基地中，从头到尾就能观察对手的发展方向和主力部队的动向。现在1.04版本中侦察能力的弱化使得其他3个种族都可以轻而易举地将其驱散。月井恢复能力的削弱主要是针对魔法兵种以及英雄，大大增加了初期用恶魔猎手和森林守护者骚扰对手所付出的代价，并且削弱了中前期NE防守的优势。另外，小精灵自爆伤害从150提到225，直接针对的就是Orc先知初期召唤

1.03和1.04版本中的改动

Hum

大法师的辉煌光环效果改为恢复速度每秒0.75/1.5/2.25；
暴风雪攻击范围不随级别而增加；
水元素的存活时间从75秒降为60秒；
圣骑士的无敌盾魔法消耗减少到25点；
圣骑士的无敌盾魔法持续时间从10/20/30/上升至15/30/45；
圣骑士的无敌盾魔法施法间隔从60/60/60/改变为35/50/65；
圣骑士的复活技能的魔法消耗从250减少到200；
山丘之王的变身技能的施法间隔从120增加到180；
女巫技能射程从600提高至700，提高自动施放缓慢魔法的频率。

Orc

猎头者的HP从280增加到350，攻击频率从1.9变为2.34；
静止陷阱眩晕时间从12秒减到6秒，不再影响友军，并且在安放新的禁止陷阱同时会自动驱散已触发的陷阱效果；
科多兽的生命从790增加到1000；
兵营的木材消耗从70降到50；
箭塔的攻击从19～22减少到16～18；
步兵的HP从680增加到700；
萨满的攻击频率从1.9变为2.1，攻击力从14～16减少到11～12；
治疗守卫和侦察守卫不会阻碍单位的移动和建筑物建造，HP从200降到5；
治疗守卫和静止陷阱不再会被女猎手的反弹击中；
刀圣致命一击所附加的伤害不会被森林守护者的荆棘光环所反弹。

Night Elf

女猎手的猫头鹰技能研究需二级基地；
树梢上的猫头鹰可以被驱散魔法驱散，也可通过攻击一次停放猫头鹰的树木来驱散；
恶魔猎人魔力燃烧的施法间隔从6秒变为7秒；
魔力燃烧的法力消耗从75减少到50；
魔力燃烧的效果从100/200/300减少到50/100/150；
魔力燃烧不再作用在有魔力燃烧技能的单位身上；
恶魔猎人变身的间隔时间从120增加到180；
荆棘光环改为每级反弹对方10%/20%/30%的近身攻击；
召唤树人的施法间隔从30秒降为20秒；
树人的存活时间从75秒降到60秒；
小精灵的视野增加25%；
小精灵的自爆对召唤生物的杀伤从150增加到225；
不能移动的建筑的防御从2增加到5；
建筑物吃树改为10秒内持续恢复HP，而且效果不能叠加；
100的月井水可以同时恢复生命和魔法值从200HP/50MANA减少为100HP/25MANA（无MANA单位不变）；
女猎手的伤害从1d3+15减少到1d3+14；
星落的施法间隔从120增加到180；
飞鸟德鲁伊(精灵形态)技能射程从600提高至700，提高施放精灵之火的频率；
龙卷风的持续时间从30/6降到10/5.5(普通单位/英雄)；
远古守卫花费从240/100减少到160/80、生命增加50、基本防御减少1、最小射程为零、远程攻击伤害从1d13+51减少到1d10+44、攻击方式变为穿刺、溅射伤害降低。

UD

石像鬼的对地攻击从16～18增加到21～24，防御从5降到3，对空攻击从46～57增加到51～63；
死亡骑士的死亡契约魔法MANA消耗从75降到50，施法间隔从30秒降到15秒；
LICH的初始力量从13升到15，每升一级增加的力量从1.6升到2；
冰甲改为可施放，魔法消耗从50降到40；
通灵塔升级耗费从120/40增加到160/40；
蜘蛛(地穴恶魔)的平均攻击提高1点；
女妖技能射程从600提高至700，提高自动施放诅咒的频率；
反魔法盾的法力消耗从75减至50；
睡眠对英雄的有效时间从10/20/30/下降为5/10/15；
网对英雄单位的有效时间从20下降至7(6级以上的单位为英雄单位)；
复活术的魔法消耗从300降到250；
玩家控制的食尸鬼不再能以采木头的方式穿越其他单位；
占据现在需要1秒的施法时间，而不是以前的0。

的幽灵之狼，初级的幽灵之狼生命值为200，刚好被划在了225这个范围。此次1.04版本当中NE唯一有较大变化的兵种就是飞鸟德鲁伊，大幅减少飓风魔法对普通兵种的作用时间，可以说是对飞鸟德鲁伊能力的一个重大打击。

恶魔猎手应该说在1.04版本中遭到了严重的削弱，1.02版本中150点MANA可进行2次魔法燃烧，消耗的时间为6秒，总共伤害为200/400/600；1.04版本过后，150点MANA可进行3次魔法燃烧，需要间隔14秒，总共伤害为150/300/450。结果很明显，施法效果减少了25%，耗费的时间还增加了一倍有余。还有关于延长恶魔猎手以及月亮祭师两个英雄的终极魔法使用间隔，恐怕主要是考虑到这两个魔法的杀伤力都太过夸张，再加上能通过月井迅速补充魔法值从而作出的调整。1.04版本中NE还有一个巨大的变化，那就是对于防御炮台多达7项的调整，说实话，现阶段很难通过这7项调整来完全解读暴雪工作人员的意图。唯一能够说的是资源消耗的大幅度减少绝对是为了鼓励使用这个单位，至于其它的效果，只有等实战的结果来说明。

综合来看1.04中的NE。首先是初期的骚扰，恶魔猎人高攻防、高敏捷的特点还在，所以依然对低级兵种威胁很大，但对英雄的杀伤能力减弱不少，而且KOG有了比树根缠绕更好的选择，那就是到对方基地中召唤树人。不过曾经一度在很多高手手中上演的纯小树妖战术却因为KOG光环的削弱而变得脆弱不堪。现在的肉搏部队成了小树妖海的克星，以前在1.02版中精于此道的玩家们恐怕已深有体会了吧！

对1.04版中NE的评价：DH给对手的威胁减弱，KOG中前期给予部队的保护能力削弱，远、近兵种搭配更为讲究，总体有一定程度的削弱。

新亮点：KOG树人、远古守卫者（防御炮台）


NE-削弱后的DH杀几个小怪物也要付出惨痛的代价！


NE-经历了重大变化的防御炮台是强化还是弱化？

邪恶、毁灭，黑色即创造——UD

从1.02到1.03再到1.04版的过程中，UD是真正经历大起大落的种族，从1.02升级到1.03版，所有的改动都是非常有利于UD玩家的，但在兴奋了一个月过后，1.04版又给UD玩家带来了几个可以叫做致命的改动。

1.04版中死亡骑士的死亡契约技能减少消耗，而终极技能法力消耗从300点MANA减少到250点MANA恐怕还是提不起玩家们的兴趣，现在UD玩家往往在死亡骑士升到6级时选择刚刚调整过的死亡契约，在很多时候延长自身的寿命远比终极技能还管用。巫妖的生命底线增加50点，但仍然摆脱不了被人秒杀的危险，攻击力的增加也没带来实质性的增强。然而把冰甲改为自动施放显示出了极强的实用价值。除此之外，UD的另外一个英雄恐惧魔王的催眠技能作用时间减半，大大削弱了在初期的作用，雪上加霜的是UD食尸鬼以前的伐木移动已在1.04版本中去掉，这会让对手第一波的英雄骚扰更加进退自如。

说到1.02版中的UD战术，国内最流行的有两套：一是双光环暴食尸鬼+亡灵巫师，另一是TopSpeed流。在1.04版中，两套战术都没受到过大的影响，并且由于巫妖的增强，使得TOP流战术更加易用。除此之外，石像鬼对空、对地的攻击力都大幅增加，使得这个兵种实用性远胜于从前，目前已有一些比较成型的“小狗+飞龙”打法，效果不错。在中后期的魔法兵种方面，暴雪扇了自己一个耳光，先是1.03版本把女妖的反魔盾设置为不可驱散，随后又在1.04版本中恢复为可以驱散。除此之外，女妖还经受了一个更加痛苦的改动，那就是占据魔法需要持续1秒钟才能成功，这个变动最直接的结果就是大幅度降低了占据的成功率，也提高了女妖的死亡率。

总体上看，1.04版中的UD前期变化不大；中期蜘蛛（地穴恶魔）网技能时间缩短，但本来就是自动施放，再加上有新的石像鬼加盟后实力明显增加，且骚扰的能力变得非常强大；后期亡灵巫师没有改动，而女妖有较大削弱，使得90人口“大火拼”时UD没有以前那么BT了。

对1.04版中UD的评价：初期因恐惧魔王变动而稍有削弱，中期空中实力和骚扰能力增强，后期远不如1.02版的强大。

新亮点：石像鬼、巫妖自动冰甲

上面是笔者在《魔兽争霸Ⅲ》1.03和1.04版平衡性调整包推出以来，与许多同道好友进行的一些讨论和实战之后的总结。应该说几乎所有改动的良莠都还需要在漫长的实战中得到验证。


UD-调整后的“街心花园”，比原来更难攻打！


UD-加强武装的地精实验室丝毫没有阻碍Top流玩家的步伐！

最后，笔者大胆对1.02跨到1.04版后4个种族作一个简单总结：

Hum：大法师弱了一点点，圣骑士强了可不止一点点，Hum中后期的强大更是丝毫没改变；

Orc：萨满废了，其他一切的改动都于事无补，以后的大旗只有牛头酋长一个人扛；

NE：月井、侦察、DH……前期无比强大的NE终于该停下来歇口气了，但只要没有削弱小树妖，NE中后期依然挺得住；

UD：石像鬼的改进和女妖的削弱一定会使得UD更早地吹响决战号角，也许对手已看不到第3天的日出！


UD-出色的攻击力和不怕穿刺伤害的中型盔甲，还有比石像鬼更具性价比的空军吗？

混乱冒险——宠物拉比龙培养指南

■重庆 宛如梦幻

宠物系统是新版《混乱冒险》特有的系统，带一只宠物在身边，不仅可以在冒险中有个伴，而且在战斗中多一个得力助手。要怎样才能拥有自己的宠物呢？请看下面的文章吧。

在美丽的Laghaim星球上，生活着一种名叫拉比龙的生物。这种生物拥有强大的力量和相当高的智慧，并且具有改变外形的能力。许多勇者都喜欢驯养一只拉比龙作为自己的宠物。然而这种生物在Laghaim上非常罕见，只有极少数的宠物商人才能找到拉比龙的巢穴，并获得拉比龙的蛋。因此拉比龙蛋的价格相当昂贵，通常需要400万金币才能买到一颗。这些宠物商人对他们的顾客也相当苛刻，他们只愿意将拉比龙蛋贩售给90级以上的勇士。如果你的等级达到90级，而且还能出得起这400万金币的话，就可以前往位于戴卡勒蒂的失落之城堡，购买一颗属于自己的拉比龙蛋。

宠物商人之所以只贩售拉比龙蛋，而不从事买卖成年拉比龙的生意，是因为野生的拉比龙几乎没有驯服的可能。但新生的拉比龙会将孵化出它的人当作自己的主人，且永远都不会有背叛或是欺诈的行为发生。也因为如此，你将无法将你自己的拉比龙宠物遗弃、馈赠他人或是进行交易。拉比龙蛋的孵化需要一定的条件，它必须从生命体中吸取一定的能量才能孵化。通常人类孵化拉比龙蛋的方法是将蛋背在背后，也就是装备在披风的位置。孵化拉比龙蛋所需要的时间在20小时左右，因此背在背后是一个不影响行动的好方法。在孵化拉比龙蛋的过程中，还有一点需要注意：如果你在这20小时的孵化时间内死亡，那么你不但不得不重新开始孵化过程，而且孵化时间还会增加10分钟。为了早日让拉比龙看到外边的太阳，这20小时还是不要去招惹过于厉害的怪物为好。

新出生的拉比龙是一种长得并不很漂亮的黄色小动物。头上和翅膀都光秃秃的，一点也没有名字里的那个“龙”字的威猛气息。不过对于刚出生的小家伙来说，我们也无法要求太多，要小心照顾它让它快点长大才行。拉比龙虽然非常罕见，但它喜欢吃的食物却是非常常见的水果——苹果。先到宠物商人那买个篮子，然后去普通商店买苹果。将苹果塞给拉比龙后，它在饿时或受伤时就会自己把它吃掉。篮子很小，一个篮子里只能放下3个苹果，因此要小心不要买太多，苹果掉出来可就吃不到了。

除了给拉比龙喂苹果吃以外，你还要让它参加到战斗中去才能快速成长。刚出生的拉比龙非常弱小，你要让它躲在你的身后看你战斗，这样它也能获得经验。当拉比龙一不小心被打伤时，只要给它吃下苹果就没事了。不过获得经验的拉比龙并不会自己升级，你还需要把它带给宠物驯养师，驯养师会教它如何去运用刚才所学到的战斗技巧，从而提升等级。当然，驯养师的劳务费得要你来出了。当拉比龙提升等级后，生命力、攻击力、防御力等都会有所提升，然而与玩家升级不同的是，拉比龙升级并不会获得可供自由分配的点数，你无法控制拉比龙的成长方向。此外，升级到30级时，拉比龙可以记住一些人类的语言，这时你就可以给它起一个自己的名字，让你的拉比龙与众不同。

当拉比龙逐渐成长起来之后，拉比龙就能成为一个可靠的战斗伙伴。然而缺乏配合的战斗伙伴是没有办法发挥出全部实力的。拉比龙虽然不是完全的高等智慧生物，但也具有相当的智力能够理解主人所下达的一些命令，你可以让拉比龙按照一定的行动模式来行动。拉比龙能领会的行动模式大致有以下4种：

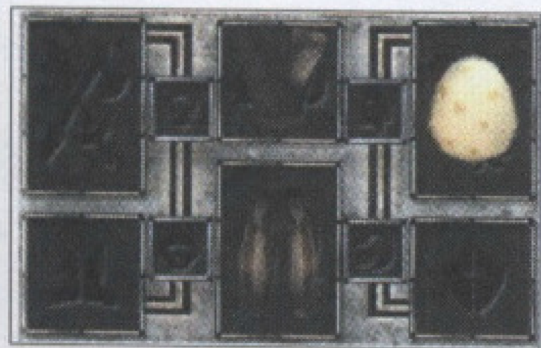
1.战斗模式

模式菜单中，“剑的记号”，代表战斗模式。处于战斗模式中的拉比龙会充分地发挥他们好战的本性。虽然他们仍然会记得以主人的安全为第一职责，首先攻击主人所攻击的目标。但当主人没有确定攻击目标时，拉比龙会攻击视野内所有看得到的敌人。拉比龙在这种模式下丝毫不会考虑敌我力量的对比，它唯一会做的事情就是进攻。通常在周围敌人不算太强大的时候，让拉比龙用这种模式行动，练功的效率相当快。然而由于拉比龙在此行动模式下完全不会躲避敌人的攻击，就算被敌人包围也不会撤退回来，因此当周围敌人较多时很容易被敌人包围攻击，或是主动挑衅比自己强大得多的怪物。让拉比龙用此种方式行动时你需要考虑周围敌人的强度和拉比龙的强度对比，只有在拉比龙有足够的实力面对几个敌人同时进攻时才采用这种攻击方式。


宠物的不同造型1。


宠物的不同造型2。


宠物的不同造型3。


孵化拉比龙蛋时应该装备在披风的位置。


将拉比龙蛋装备在披风位置时的形象。


一部分宠物头部可选造型。

2.追随模式

模式菜单中，“足迹记号”代表追随模式。追随模式是通过训练使得拉比龙好战的天性得以有所收敛而产生的行动模式。在这种模式下，拉比龙的好战本性虽然有所发挥，但它只主动攻击主人所正在攻击的目标。当主人攻击目标消失后，拉比龙会立即停止攻击守护在主人身边，与主人一同进退。这种模式虽然拉比龙不会主动攻击其他怪物，练级效率略微有所下降，但拉比龙的处境则安全了许多。拉比龙不会离主人过远，因此当拉比龙不小心被围或被强力怪物攻击时，主人可以立刻前往救援。一般在拉比龙的实力不是比周围怪物低得太多的情况下，使用追随模式可以同时达到很高的练级效率和安全性。因此追随模式也是最常使用的拉比龙行动模式。



3.收集模式

模式菜单中，“手的记号”代表收集模式。练功练了很长时间的玩家大多会觉得花费时间去拣东西是造成练级效率降低的重要原因。而拉比龙以收集模式进行行动时，就能弥补刚才所说的不足之处——拉比龙会在物品和金钱掉落的第一时间将物品和金钱捡起放在你的身上。如果物品是别人打出来的，拉比龙虽然不会立刻去拣，但当保护时间过了如果该物品还没有被捡起的话，拉比龙也会将其收归己有。如果身上没有空地方的话，拉比龙可没有办法把东西硬塞到你的背包中。在收集模式下，虽然你不再需要花费时间去捡地上东西，不过拉比龙也是绝对不会主动攻击的。在拉比龙还比较小，不能作为强力的帮手时，拣东西是它最大的用处。然而当拉比龙能独当一面时，练级还是用追随模式，效率会更高一些。



4.躲避模式

模式菜单中，“箭头记号”代表躲避模式。拉比龙在前3种模式下，都不会主动躲开敌人，在弱小的时候很容易被怪物摸几下就重伤。这时候我们并不需要拉比龙待在身边，它只要远远地看着学习一下战斗技巧就可以。而躲避模式就可以让拉比龙主动地避开敌人攻击，让拉比龙不易陷入危险境地。在这种模式下拉比龙的生命还会以相当快的速度进行恢复。不过即便在这种模式下，拉比龙绝对不会攻击敌人，而敌人还是有可能攻击到拉比龙，因此不要以为让拉比龙进入躲避模式就万事大吉而带着拉比龙去打过高等级的怪物。



如果你不小心在战斗中让拉比龙死掉了，那么你会发现拉比龙从你身边消失了。不用担心，从失落之城堡拉比龙保管所的兽医那里可找到已治好伤的拉比龙。去得太早的话，拉比龙可能还在治疗中，你需要过一段时间才能见到拉比龙。除一段时间内见不到拉比龙外，还要支付拉比龙的巨额医药费。金钱的损失尚可以承受，但拉比龙受到的心灵创伤可是很难弥补回来的——拉比龙的忠诚度会下降。因此要好好照顾你的拉比龙。



拉比龙刚出生的那光秃秃的样子，总给人不够威猛的感觉。一只强壮的成年拉比龙应该具有坚硬的犄角、锋利的牙齿、强有力的爪子等。当然，你的拉比龙也可变成这个样子。在失落之城堡的宠物组合商人可以改变你的拉比龙的形象。拉比龙共有6个部位可以改变样子：角、头、躯干、足部、羽毛、尾巴。每个部位都有很多种不同的外形供你的拉比龙选择。有青色的恶魔翅膀，也有带白色羽毛的雄鹰翅膀；有独角兽一样的独角，也有像梅花鹿一样好多枝枝丫丫的角。总之很多不同的造型将帮你打造出一只与以前大不相同的个性化拉比龙来。自然，每种外形对拉比龙能力的影响也是不一样的，买的时候可要看清楚。给拉比龙变形自然也不是免费的，不但需要一定的金钱，而且还要消耗一定的拉比龙的经验值。不过把它更换成更新的形象时，以前改变外形所花费的经验值会以30%的价格返还给你。虽然不多，总比没有好。



宠物已成为当今大多数网络游戏都不可缺少的要素之一，虽然宠物仍不能完全决定一个游戏好玩与否，但一个好的宠物系统能带给玩家更多的快乐。混乱冒险的宠物所独具的收集在战场上掉落物品以及可以改变成不同外观的能力，相信一定可以使拉比龙成为玩家在游戏中的贴心帮手。还在等什么呢？快点向着90级出发吧。 P

奇迹 MU 3D RPG LEADER

快速成长手册

■北京 我是谁

《奇迹》是由“第九城市”代理的一款3D网络游戏，在推出的短短时间内就受到了大批玩家的欢迎。想迅速成为《奇迹》中的高手么？下面就让我们走入“奇迹”发生的姆大陆吧……

生存10大要素

1.《奇迹》中的补给有两大类，包括血瓶和魔法瓶。角色不会饥饿，不用睡觉，当角色坐下或倚靠在建筑物上时血和魔法值会比较快地回复，当然，直接使用血瓶是最快的。

2.游戏的操作基本靠鼠标来完成，一般左键是物理攻击，右键是魔法攻击。走路也是用左键来完成，只有穿上+5等级的鞋子角色才可在游戏中跑步，否则不能跑步。

3.目前游戏中没有什么任务，角色的经验值需要靠杀怪物来获得，杀死怪物的同时会有金币或装备掉出来。

4.游戏中的金币是靠杀怪得到的，在NPC那里可买到补给和基本的一些武器装备，但目前NPC那里没有高级武器装备卖，所有带追加其他属性的武器装备都要靠杀怪来获得。

5.奇迹中没有魔法防御的概念，游戏中的魔攻都默认为物理攻击。

6.目前奇迹开放了仙踪林、勇者大陆、冰风谷、地下城和亚特兰蒂斯5张地图，据说收费后还会开放更多的地图，没有开放小地图，判断自己的位置只能依靠坐标和经验。

7.人物的属性和物品栏可通过画面中的按钮来弹出，或用键盘C、V、I、P、G等来弹出，具体方法玩家试试就很容易掌握了。

8.一个帐号可建立5个角色，5个角色可共享同一个储备箱，这点是非常方便的设置。

9.F1是游戏的帮助键，按回车就可聊天，可通过命令来组队、交易等。

10.组队打怪可得到相对更多的经验，不同的地图需要不同的等级才能进入。

不同职业升级指南

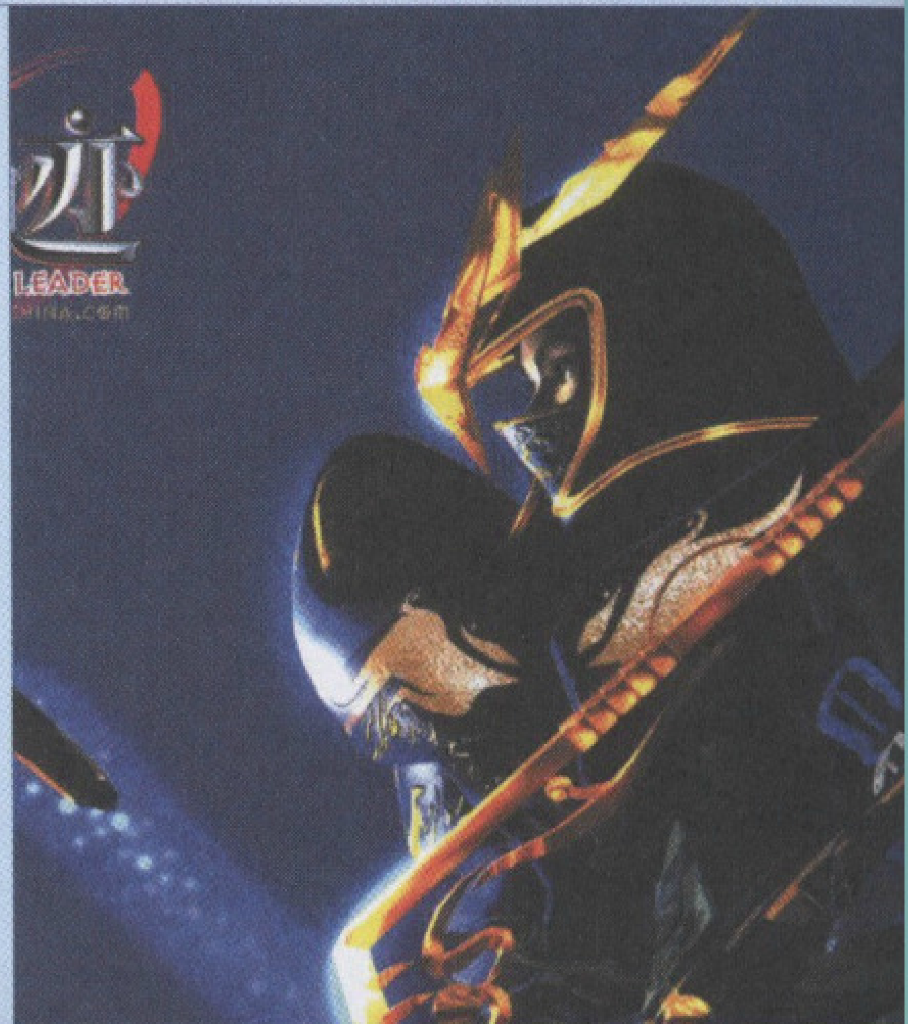
剑士升级路线

剑士是一个皮糙肉厚，攻击又高的职业，是喜欢PK朋友的首选职业。奇迹中装备的作用非常重要，练功、PK，装备都能起到关键性的作用，而剑士又是3个角色中相对最依赖装备的，所以，剑士一定要注意不断地更新自己的装备以保持练级的速度。

目前奇迹中市场还处于一个调整期状态，未必是需要什么就能买到，所以如果是新人并且没有别人帮助的话，就只能一步一个脚印，老老实实练级了，剑士不能越级打怪，练级的道路比较平淡而枯燥。

第1级，出勇者大陆（剑士出生地）南门，那里有蜘蛛和幼龙，老老实实砍蜘蛛，5分钟之内绝对升级。

如果你嘴巴甜一点，能要到点金币的话（对于高手来说几百金币根本不算什么），2级时就能买些苹果去打幼龙了，一直能很快升到6级。升级的点数（每级5点）全部加在力量上面，这样就能穿上初期的一套皮装，换2把单手槌子去西门打牛怪。



6～10级一直打牛怪，升级以后养成习惯去看看NPC那里有什么更好的装备和武器可换，保持自己当前的装备是能用的而且最好的，如果能打出加和追加的装备那更好了。

到了10级就可去仙踪林了，当然，你仍可留在勇者大陆，去仙踪林打瓢虫怪或在勇者大陆打猎犬怪（出北门）。建议在勇者大陆打猎犬怪（地形熟嘛），如果有追加防御的装备就可马上打和猎犬怪在一起的蛮牛怪了，否则，还是等升2级再打蛮牛怪好了，这里可到20级。

20～30，可去仙踪林打树妖和亚昆，因为勇者大陆的骷髅攻击力比较高，去仙踪林练级比较划算，经验也不少，注意升级的点数一直加力量直到144可拿最差的背叛者，中间可根据达到的装备适当地作调整加点敏捷，千万不要去加体力和智力，初期加这两样完全是浪费。

升级的点数根据自己有的装备来分配，否则宁可暂时不加，等有了好的装备再加，否则加错了就会减缓自己的升级速度，这是一般玩家多用的一种方法。

30～40级，如果防御上了130以上，可去冰风谷或地下城练了。如果防御不够，还是在勇者大陆打巨人或在仙踪林打石巨人好了，比较安全。

过了40级玩家可根据自己的实际情况来制订升级路线了，如果朋友多，就组队去打厉害的怪，如果喜欢单练的，根据装备的好坏去不同的地方练，可能性太多了，在这里就不作冗长的阐述，玩家可自己去挖掘游戏的乐趣了。

魔法师升级路线

魔法师是个可越级别打怪的职业，40级以前的升级相对比较快，后期如果没有好的装备升级的速度就会慢下来。

1～3级，杀幼龙，很快的。

3～7级，3级时学会火球去杀牛怪，很快升到7级，学会真空波。

1～7级全部加智力，学会真空波以后可适当加点力量，穿套革装，这样会有一点防御（赤膊的魔法师实在太容易被秒杀了）。

7～15级，杀猎犬怪和蛮牛怪，很快，点数千万不要加体力和敏捷，尽量全部加在智力上以提高魔法攻力，如果有根好点的骷髅杖速度就更快了。

15～18级，去杀石巨人，比较危险，也可继续杀蛮牛，坚持到智力达到104点，买本陨石，学会以后就可轻松杀巨人了。

魔法师一定要尽快学会陨石，这是非常实用的一个魔法，耗魔法值少，攻击力高，速度快，加上这时应该学会瞬移，所以练级的选择面很大。如果喜欢刺激的，一到20级就可下地下城练了，如果喜欢安全点，在勇者大陆杀巨人或在仙踪林杀石巨人都是不错的选择。

有了陨石以后即使杀石巨人也能轻松、快速到35级左右。

35级以上，这就要看装备了，如果防御足够高，可去地下2层肆虐了，如果一身烂装备，呵呵，还是打怪赚钱买装备吧，否则，练级太容易死了。

魔法师一个讲究微操作的角色，所以，练级的快慢和玩家的操作水平也有一定的关系哦。

弓箭手升级路线

弓箭手是一个比较难上手的职业，特别是全智型弓箭手，初期整一个拖油瓶，跟在别人后面分经验，一直到智力到92出了大地和战神以后日子才会好过一点，是一条有朋友帮助才能练的路线。呵呵，有高手带就不用看攻略了，所以这里就不作详解了。

这里说一下一般的弓箭手单练路线。

虽然弓箭手的大地和战神非常诱人，但初期千万不要加智力，否则攻击力实在太低，根本没有办法单练，初期根据装备的要求来加敏捷和力量，以提高攻击和防御。

1～5，找个人带你，现在这样的人很多，因为带等级很低的人组队打怪会得到比单打更多的经验。让对方打怪，你来捡钱和装备，既轻松升级，又能捡到装备，爽！

6～10级，换上能用的最好的装备，买点补给，可杀瓢虫怪了，注意尽量避开偷猎者，远程攻击的偷猎者是初期弓箭手“杀手”。

过了10级，去勇者大陆吧，猎犬怪和蛮牛都不是远程攻击的，而且那里多是剑士和魔法师，弓箭手去那里相对会得到更多的帮助哦。

10～20，一直在勇者大陆杀蛮牛。

一般弓箭手都不会放弃战神，而战神需要92点智力（有点变态），除去原始智力15点，需要77点的升级点数。在40级以前都加在智力上，40级出战神，虽然比较苦一点，但为以后的升级打下基础，弓箭手出战神以后的升级速度是非常快的。

到了40级，有了战神，就会有很多人抢着和你组队了，打宝练级都可轻松搞定。



猎犬怪与弓箭手。



猎犬怪与剑士。



群体PK。



石巨人与法师。



骷髅与战士。

职业高手教你打星际

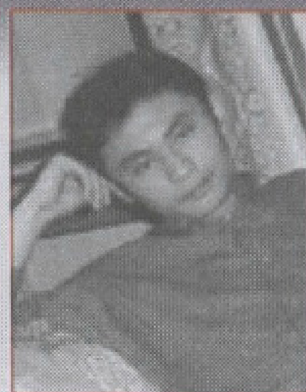
完 结 篇



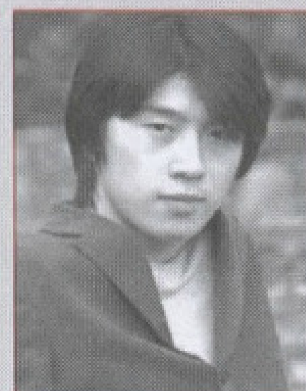
宿命中的对决——2002WCG激战传真

=A.G=MTY vs SlayerS_BoxeR

如果生活中有什么能被称作"永远"，那么游戏中《星际争霸》就是"永远"的代名词；如果《星际争霸》是你的梦想，那么这个梦将永远没有终结的那一天。我们的"职业高手教你打星际"栏目开办至今一直受到星际Fans的欢迎，而随着CS红遍大江南北，War CraftⅢ方兴未艾，网络游戏急速膨胀，昔日网吧中到处都是机枪兵"Go，Go，Go！"呐喊声的迷人风景已经一去不复返，甚至有人预测《星际争霸》将是最后一次出现在WCG的赛场上。无论这种推测是否会实现，我们都要与这个让无数玩家如痴如醉的星际时代说再会了。也许到了《星际争霸2》推出的时候，我们会相遇在Battle.net，重温在漫漫星河中厮杀拼搏的感觉。



=A.G=MTY



SlayerS_BoxeR

■本刊记者 Littlewing

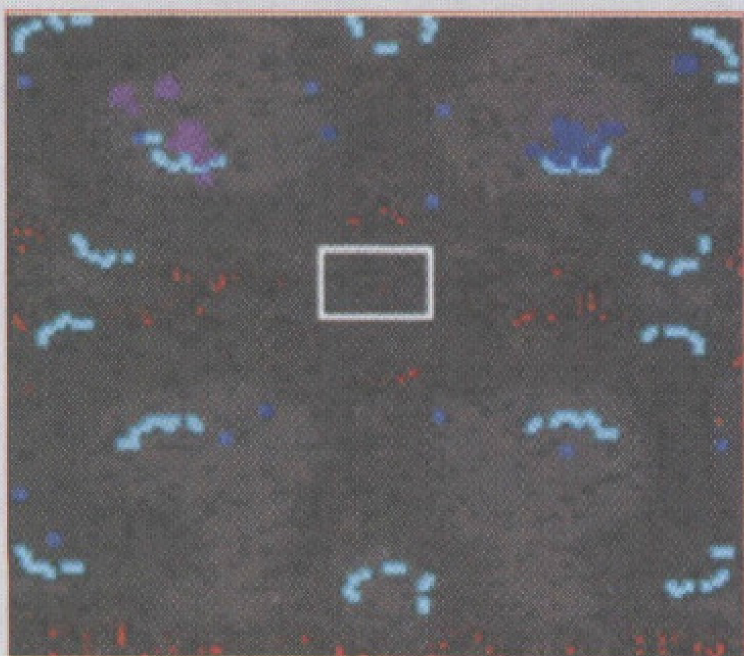


图1



图2

这次我为大家带来的是今年WCG上的一场比赛，由我国的顶尖高手=A.G=MTY（以下简称MTY）迎战韩国的天皇巨星、星际界的常青树——SlayerS_BoxeR（以下简称BoxeR）。如同冥冥中命运之神的安排，这两位曾在我们"职业高手教你打星际"栏目中介绍过的高手终于坐到了一起，面对面地一决胜负，把他们的战报作为这个系列的最后一篇，颇有些宿命的意味。

SlayerS_BoxeR vs =A.G=MTY

比赛使用WCG专用地图Legacy of Char，这是一张128×128的4人对战地图，看上去像是更为规则的Lost Temple。这张地图资源点的数量和Lost Temple一样，但却没有Lost Temple那种每个主矿之间地形的差别，是完全平衡的。4个起始点坐落于地图四角的高地上，只有1个路口通往大陆。在高地路口的下面，都有1块兼具气体和水晶的副矿，在副矿的前面则是1个只有水晶的矿区。在地图的Y轴线上，有两个完全封闭的小岛，在每个小岛上都有气体和水晶。这一切与Lost Temple颇为相似，就连小岛上水晶的分布、副矿水晶后面



图3



图4

的高地都与Lost Temple大同小异。但是否Lost Temple上的战术就对这张地图完全适用呢？答案是否定的。在这张地图上有一个战略要点，那就是每个主矿的水晶矿后面。与Lost Temple不同，Legacy of Char的主矿并非紧贴地图边缘，而是靠近地图中心，在每个主矿水晶的后面还有一片狭长的空地。这里既是空投的最佳地点，也是防守的重要部位。而就在它的下面，是通往主基地的必经之路。所以在这里布防，不但能起到掩护矿区的作用，还能对重要的道路进行控制。事实上在本场战斗中，正是这个位置成为决定两人胜负的枢纽（图1）。

双方都选择了自己最擅长的种族，使用红色Terran的BoxeR出现在右下角，而MTY则控制白色的Terran出现在左上角。

战斗刚刚开始，双方就展现出了两种完全不同的风格。BoxeR把第1个房子修在了主矿水晶的后面，作为观察敌人行军路线的前哨站，同时他的农民也很快走出基地，前往左下角侦察。随即刚刚建造完毕的兵营也飞向了地图的右上角，然后才建造了采气站，从比赛开始，BoxeR就希望对地图达到完全的控制。而MTY则利用两个房子和1个兵营死死堵住路口，并且在建造兵营之前就放下了采气站。很明显，他希望用堵路口的方式封锁敌人的侦察，并迅速攀爬科技树。在面对BoxeR这种顶尖选手的时候，MTY的投机打法能否奏效呢（图2，3）？

在双方都连续建造了两个坦克场和1个机械研究院之后，两人的发展方向逐渐产生了区别。BoxeR为两个坦克场配备了附属建筑，开始研究坦克的攻城模式并量产坦克，并且大胆地在离他最近的矿区扩张了。而MTY则继续贯彻自己的战术，他在两个坦克场完工之后，直接建造了飞机场，同时从两个没有附属建筑的坦克场中生产巨人。虽然MTY极力掩饰自己的意图，把建筑分散造在基地的边缘，这一切还是被BoxeR飘过来的兵营看得一清二楚。也许你会问，为什么BoxeR明知道对方要空降，还不建造防空塔竟然胆敢扩张？因为从飞机场建造完成、安装附属建筑到生产出运输机的时间，足够他布置好基地的防御，同时他飘在MTY基地外围的兵营和停留在MTY门口侦察的农民能洞悉敌人的动向，完全不必担心MTY会从正面进攻，自然是扩张的大好时机（图4，5）。

MTY很快拥有了4个巨人。他们坐上运输机，飞往BoxeR的基地，而此时BoxeR的主基地和分基地各有两辆攻城模式的坦克防守。从理论上讲，4个巨人在运输机的配合下通过细致的Up-Down操作，完全可以轻松应付两辆攻城模式的坦克。但MTY此时做出了很奇怪的举动，他开始在基地的四角修建防空塔，并且把4个巨人呈“一”字形降落在两人基地之间的直线上。从录像中我们可以推断，他认为BoxeR也会采取空降策略，而他由于提前采气，发展速度比对方略快，把巨人部署在BoxeR的空降路线上，有可能对敌人的空降实施拦截（图6）。

但MTY所做的这一切完全是他主观的臆断，因为他根本不知道BoxeR早已开辟了分基地。如果说MTY是在凭借直觉作战，BoxeR的每一步行动都建立在他出色侦察的基础上。两个人都在战场的迷雾中寻找出路，唯一不同的是，BoxeR打开了他的手电筒。当MTY认为自己的基地已经固若金汤的时候，他的两架运输机才载着两辆坦克和4个巨人飞向BoxeR的基地，但此时BoxeR的两个巨人已经走出坦克场，站在了防守坦克的旁边，并且在修建第3个坦克场。MTY的运输机刚刚接近BoxeR基地边缘，就遭遇了巨人的导弹拦截，MTY看到形势危急，只得仓促把部队降落在BoxeR基地的左侧，遗憾的是，这里正处于BoxeR坦克的火力笼罩之下。MTY的第1辆坦克刚刚落地就变成了一堆废铁，而第2辆坦克仅仅发出一炮也化为齑粉。MTY只得把希望完全寄托在剩下的4个巨人身上，但BoxeR从分基地赶来的两辆坦克彻底打破了MTY的幻想，配合农民及时的修理，BoxeR以1辆坦克和1个巨人的代价全歼来犯之敌，MTY的两架运输机返航了，他们承载着MTY全部的部队而来，却无法带着部队凯旋而归（图7，8）。

MTY从一开始就决定放弃资源优势而利用空降偷袭敌人，但却思前想后拿不定主意，既要顾及基地的防御，又要打击敌人的经济，世上哪有如此的美事？如果第1架运输机及时赶到，即使不能彻底破坏BoxeR的基地，也可以打乱他的部署，让他把更多的精力放在防守上，给自己争取发展的时间。但宝贵的战机在他的犹豫中从指缝溜走了，而他面对的敌人是BoxeR这样的顶尖高手，同样的机会不会再有第二次。如果你对未来有自己的设想，那么就要把计划进行到底——在星际中是这样，人生又何尝不是如此？

处于被动的MTY只得开始着手为持久战作准备，开始在副矿建造分基地。但BoxeR岂能让他安心发展？所谓以彼之道，还施彼身，这次BoxeR决定让MTY也尝尝被空降的滋味——4辆坦克被运往MTY的基地，他们的目标是彻底斩断MTY的经济来源。MTY似乎预见到了即将降临的危险，他放弃了继续空投对手的计划，把3辆坦克放在了自己的矿区，并展开攻城模式。此时他犯了一个致命的错误——3辆坦克都放在了水晶矿的内部，他们的炮火仅能笼罩高地上面的范围，而这一点没有逃过BoxeR的眼睛。BoxeR的4辆坦克紧贴


图5


图6


图7


图8


图9


图10


图11


图12


图13

着高地的下沿降落了，在升起的兵营打开视野的帮助下，重型加农炮的炮弹雨点般倾泻在MTY的矿区，直到MTY把农民调离主基地，已有8个农民在炮火的洗礼中魂归天际。还好MTY的3架运输机及时赶到，这里MTY展示了他的“克隆”技术，3架运输机把坦克和巨人同时降落在了敌人的坦克旁边，艰难化解了这次危机（图9，10，11）。

但BoxeR岂是浪得虚名！凡是曾经和BoxeR比赛的选手都知道BoxeR“空投无限连”的恐怖滋味，3架运输机带着6辆坦克再次来到相同的地方，打得MTY从分基地返回的农民抱头鼠窜。MTY本想纠集更多的部队一次拿下对手的前沿阵地，但当他看到BoxeR正在坦克旁边修建防空塔的两个农民之后，他意识到如果敌人的防空塔完工，他的主基地就会彻底沦陷。无奈之下他把自己的5个巨人和两辆坦克装上运输机，准备作最后一博。BoxeR没有让MTY故伎重施，正当MTY想再次通过“克隆”把部队降落在己方攻城坦克旁边的时候，BoxeR的坦克齐刷刷转变成了普通模式，两个农民也暂时放下了手中修建防空塔的工作，来到坦克旁边作好修理准备。逐次降下的MTY部队如何能是6辆严阵以待的坦克的对手？最终MTY只干掉敌人的一辆坦克就全军覆没了。而BoxeR的运输机已经从主基地装载着3辆坦克和两个巨人再次赶回，并把他们直接放在了MTY的主基地里。没有亲眼目睹比赛的人很难想象BoxeR那种令人窒息的空降速度，一波又一波的部队来到了MTY的基地，MTY此时已是兵败如山倒，他调动了剩余的部队，进行了一场悲壮的抵抗。在隆隆的炮火声中，MTY离开了WCG这片他为之奋斗的舞台，而BoxeR则离他的冠军又近了一步（图12，13）。（注：至发稿时决赛已经结束，BoxeR如预料的那样再次获得了冠军，不愧为星际领域不败的王者！）

无法否认MTY是国内最出色的选手之一，但在各种大赛上他得到的冠军却屈指可数。从一开始的投机到后来的犹豫，从空降失败的打击到防守的漏洞百出，在心理状态上他确实和BoxeR有一定差距，希望有一天他不再被称作“无冕之王”。而BoxeR举手投足之间所展示的大家风范，也让人由衷地佩服，大有“试问天下群雄，谁与争锋”的王者气概。

我们的“职业高手教你打星际”栏目到此将告一段落，但我们在电子竞技上的努力却没有尽头。真心地祝愿有一天，我们的星际选手也能站在世界冠军的领奖台上。

编者：本期的龙门茶社有些特别——或者说，这次看起来还真有点像个茶社。听惯了说书先生的游戏背景文化介绍，大家是不是想来点别的口味？那么来看看五湖四海的神聊海侃，听听张三李四的八卦评说，本年度游戏世界中最有价值的事件在此汇总，谁最吸引眼球？谁最令人难忘？泡上一壶香茗，请看下面——

2002游戏世界

10大新闻事件娱乐播报

■北京 花七

每年在游戏世界中都会发生大大小小的事件，大到某位英雄挺身而出拯救了世界，小到某个帅男历尽考验终于追求到了某著名美女，玩家们身体力行，和游戏中的角色一起感受着喜怒哀乐。当然，不论大小，只要能吸引玩家的目光那就是有价值的新闻事件。下面选出本年度最引人注意的10大新闻事件，看一看，有哪些人的故事在这一年中让你真正记住了呢？

第10名 奔走相救三国乱世 弱冠少年直呼太累



据东方演算的《三国群侠传》报道，倍受玩家期待的三国崩盘事件终于在本年度7月发生。主持三国乱世的南华老仙、于吉、左慈等3位仙人延续了其一惯的恶趣味，找了个一无所长的未来少年来拯救三国时代，还不给他发放现代化武器，几乎耗尽了他九牛二虎之力方才找到10余位三国武将，并干掉董卓完成了任务。在三国平定之后，被送回到未来世界的少年在接受采访中说："这个活儿本来挺好，但就是干起来太累。那些三国武将就像跟我玩捉迷藏一样，害我一通好找。基本上来说，这次经历给我的感受就是我完成了一个最高难度的捉迷藏游戏。"这话非常有道理，本来在历史上干掉董卓的活儿应该由吕布来干，而且他完成之后还得到了貂蝉作为回报，充分体现了"男女搭配，干活不累"的道理，但为什么一换到我们的主角就发现三国时代变成感情沙漠了？建议三国的几位神仙好好阅读《龙狼传》，以便下次再有类似情况发生，就知道送一个女同学和主角一起完成任务，才能最大程度地调动主角的积极性。

事件感人度： ★ ★

事件新颖度： ★ ★

第9名 妹妹惨遭拐卖 苦等急煞姐姐



据风雷时代的《圣女之歌》报道，本年度某个大陆上会发生一个非常震撼人心的故事：洪水淹没了世界，各种大海怪吞吃人类，人鱼王子要娶新娘，还有个少女和她的男朋友一起去营救被人贩子拐卖的妹妹等事件都会在这里发生。由于某大陆是本年度"最佳风光奖"的有力竞争者，所以群众对此报以极大的关心。尤其是美丽的艾妲的妹妹丽芙被人贩子拐卖到了亚萨城这个事件，艾妲前去营救已快半年了，不知道究竟结果如何呢！据最新的报道，艾妲目前竟然还在等待亚萨城开通的签证！她在接受采访中说道："我一知道妹妹被拐卖的消息，立刻就排除艰辛往亚萨城赶，但没想到我的身体还没运动热乎，就被卡在这里了。据说是因为亚萨城还没开通！我说是谁这么没计较啊，就算我妹妹被拐卖，也应该等目的地开通了再告诉我这件事嘛。害得我现在在这里一等就是半年，都快忘了我妹妹是谁了……"看着委屈的艾妲，大家深表同情，建议亚萨城的设计师多听相声，明白一个包袱若是过半年都还没抖完，保准没人还会笑这个道理。

事件感人度： ★ ★ ★

事件新颖度： ★ ★ ★

第8名 谁是主角众说纷纭 戏份平均谁更突出



据弘煜科技的《风色幻想Ⅱ——aLIVE》报道，在解决了精灵王之后，原本同心协力的战士们为了谁是本游戏的主角而发生了口角。莉芙认为自己作为第1个出场和最后一个谢幕的角色，主角的位置自己当之无愧；但亚修认为自己身上集中了本游戏中最为冲突的感情戏，而且作为一个男性角色，很明显是第1号主角；沙迪克表示自己虽然直接出场的时间比不上前两位，但在自己身上集中了本游戏中最激烈的冲突，而且是往下发展剧情的关键所在，没有人比自己更合适被称为主角（对此卡琳和裘卡表示完全赞同）。虽然游戏的旅程已结束，但谁才更适合被称作《风色幻想Ⅱ——aLIVE》的主角仍然悬而未决。

事件感人度：★★★
事件新颖度：★★★

第7名 杀人如麻小混混 一路坎坷做老大



据Rockstar Games的《侠盗猎车Ⅲ》报道，今年在黑社会中有个年轻人成长得非常快，他靠给一个夜总会老板跑腿起家，以果断的判断、不羁的行事风格、心狠手辣的手段闻名，并不断得到更高层黑社会头目的赏识，纷纷雇用他来做事。他曾经干过抢劫汽车、用舞女贿赂警察、伙同同党去打劫银行、开车撞死同伙并毁尸灭迹、挑起国际上两大贩毒组织之间的火拼等恶行。虽然此人堪称恶迹累累，但不可否认的是他身上展现的也是一种真实的生活，所以会在今年受到大量群众的关注，估计这种情况会在今后很长一段时间内保持下去，同类型的报道也还会有增多的趋势。既然这种趋势无法遏制，那么希望今后的这种报道中会有一些更加贴近东方观众审美情趣的东西，哪怕是一名黑社会分子，我们也希望他是个有情有义的小马哥。

事件感人度：★★
事件新颖度：★★★★

第6名 这个杀手不太冷 惩恶除奸再出山



据IO Interactive的《终极刺客2——沉默杀手》报道，克隆杀手47号在干掉了自己的制造者奥特梅尔教授之后，在意大利的西西里岛上开始隐居，在一间教堂内过着隐士般的生活。但有一天神父突然被黑手党劫走，47号为了救出神父再次拿起了枪。47号很像《这个杀手不太冷》中的莱昂，除了他们会为了爱拿起枪之外，还表现在他们在脱离杀手职业后都可能去做花匠。

事件感人度：★★★★
事件新颖度：★★★

第5名 蓄意报复蛰伏廿年 一朝揭穿天理难逃



据宇峻公司的《新绝代双骄叁》报道，臭名昭著的恶徒江玉郎在被小鱼儿击败之后，在江湖上消失了数年。在所有人都几乎把他忘掉时，他化名为“仇雠”重现江湖，并成立了一个叫“仇皇殿”的非法组织。为了向已被江湖中人奉为英雄的江无缺和江小鱼报复，江玉郎密谋绑架了江无缺刚刚出生的儿子江云，并以此要挟江无缺，将其软禁并洗脑。江玉郎邪恶计划的最后一步是利用长大后不明真相的江云来对小鱼儿一家实行恶毒的报复。但人民的眼睛是雪亮的，江玉郎的险恶用心最终骗不倒聪明绝顶的小鱼儿，当年移花宫两位宫主在前作中也曾对小鱼儿用过同样的手段，尚且被识破，何况今日故伎重施呢？失败是必然的，建议江玉郎学习《女神的圣斗士》，领会“同样的招数不能对圣斗士施展两次”这个人尽皆知的道理。

事件感人度：★★★
事件新颖度：★★★

第4名 量力而为做实事 画虎不成别类犬

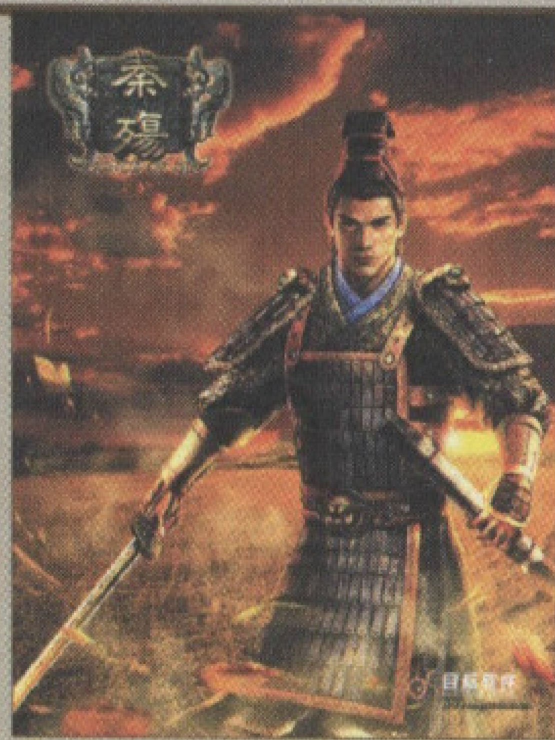


根据万智源的《最初幻想》报道，在中国即将开放一个新的主题公园，这个公园是完全模仿世界著名的《最终幻想》而创造的！这个消息令群众欢欣鼓舞，无比期待。所以当“最初幻想”主题公园开放的当天，有不少群众赶去捧场，但没想到这个主题公园当天就发生了多起恶劣事件，有人很容易就在公园内部走迷了路；还有人被一些坍塌的建筑打破了头；据说所有人的眼镜更是在公园内都自动掉了下来，跌得粉碎。这个主题公园很快就被评为典型的豆腐渣工程，事实证明这样一个道理：“肯德基”到了中国还会是“肯德基”。如果有所谓的国产快餐非要取名叫“啃得香”那倒也无可指责，但如果它硬是号称自己就是中国的“肯德基”，那就只能是一个笑话了。

事件感人度：★

事件新颖度：★ ★

第3名 王子复仇多同伴 历尽磨难伐权奸

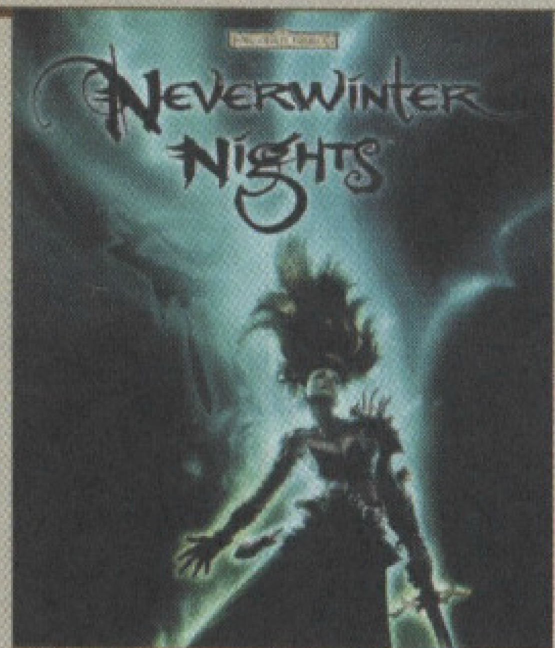


据目标软件的《秦殇》报道，今年在我国发生了一起类似于《哈姆雷特》或《狮子王》的王子复仇记故事，在这个故事中体现出了诸多美好的精神，比如忠诚、比如宽恕。没有伙伴的支持，扶苏是无法完成复仇大任的。在这些伙伴中，有当扶苏身陷重重危机时仍然拔刀相助的孔刚，有和扶苏有着杀父之仇的荆柯的女儿荆无忌，有因为相助扶苏而全家被杀的赵茜……但众人同心，一力向前，正是这样一群人聚在一起，最终除掉了赵高，表现出了一个团队的强大力量。对此扶苏表示，多亏了集体的努力才能完成目标。事实如此，扶苏复仇的经历与今年别人的故事比较起来显得有些单调，一路上几乎没有发生什么意外的事情，但这个过程仍然显得酣畅淋漓。

事件感人度：★ ★ ★ ★

事件新颖度：★ ★

第2名 昔日导师今日强敌 或纵或杀难以抉择



据Bioware的《无冬之夜》报道，无冬城最强圣武士Aribeth的故事让很多人唏嘘不已。作为主角的引导者，最终因受到魔鬼的灵魂误导而走上邪途，从那一刻开始与她的决战似乎就是不可避免的事情。最终在Maugrim的指挥所，在大厅遇到Aribeth时，每个人都将面临艰难的抉择。对Aribeth来说，虽然她颇有悔改之意，但一失足成千古恨，想上岸是那么容易的事吗？对主角来说，虽然Aribeth已是眼前的强敌，但她确实是曾经的导师，是选择让她回去接受审判还是把她当叛徒杀死？从这件事情上得出的一点经验教训是：平常多花时间练练口才不是坏事，否则虽然看见Aribeth有了悔意，但却仍然不能说服她，只能将她杀死的那种感觉实在是不好受……

事件感人度：★ ★ ★ ★

事件新颖度：★ ★ ★ ★

第1名 名人名景大撞车 无惧挑战我最强



据大宇的《轩辕剑肆》报道，最近的游戏世界中出现了一股秦文化的热潮，各个部门在秦文化热的研究中纷纷提出了自己的考证观点。例如《大秦悍将》宣称，秦朝的“十二金人”实际上是因为时空错乱而误来到秦朝的机甲战士所铸造，而《秦殇》中则表示张良实际上一直在和扶苏并肩作战，基本上和水镜没有关系。就连即将上映的电影《英雄》也掺和进来，对究竟是否应该刺杀秦始皇这个问题提出了和《轩辕剑肆》有别的观点。但水镜和姬良等人通过自己的努力，拿出充分的证据证明了“十二金人”和“柒”的关系以及张良就是姬良这个事实。不过游戏界百花齐放的情形说明了目前大家都正在向历史的方向作更多的考证，这是一个好现象，如果玩家因此对那段历史产生了兴趣，应该及时地去找资料来学习，不要错过了这个最好的时机！

事件感人度：★ ★ ★ ★ ★

事件新颖度：★ ★ ★ ★

2002年的10大娱乐播报到这里就告一段落了，实际上这个播报是在总结今年一年内RPG游戏在剧情设定上的一些亮点。事实上今年我们可选择的游戏足够多，甚至是最近几年来最多的，但总感觉能让我们深刻记住的却越来越少了，是什么原因呢？

“仙剑二”会怎样呢？只有用心去期待吧！



年底的大作风暴基本已经过去，由于多数游戏不能中、英文版同步上市，玩家虽然喜欢玩中文版，但很多玩家玩过英文版后不会再收集中文版，所以补丁铺收录的中文汉化包就比较受欢迎了。本期收录了《终极刺客2——沉默杀手》和《哈利·波特与密室》的汉化包，除了使用简单外，效果更是值得推荐。除此以外，《魔兽争霸Ⅲ》的1.04版升级补丁也值得一试，并且该升级补丁兼容所有版本。

■游侠补丁网 三枫

《终极刺客2——沉默杀手》简体中文汉化包
Hitman2: Silent Assassin

从整体来说还算比较准确，此汉化包可用在任意一个英文版的游戏版本，对于大多数玩家来说，中文版游戏更方便上手，而且也可以更了解游戏的剧情（感谢游侠网小旅鼠制作并提供）。

使用方法：直接执行子目录\Hitman2下的安装程序Hitman2.exe即可。

补丁效果：完美汉化英文版《终极刺客2——沉默杀手》。

《哈利·波特与密室》官方繁体中文汉化包
Harry Potter and the Chamber of Secrets

电影版和游戏同期上市可以说是游戏的特色之一了，哈利·波特第二部的故事更为奇妙，游戏中出现的场景虽然和电影中不能相提并论，但从整体感觉来说还非常不错，包括光影效果和一些剧情动画，并且能在这么短的时间内推出中文版，让很多国内玩家都欣喜不已。

使用方法：直接执行子目录\Harry2下的安装程序Harry2.exe即可。

补丁效果：完美汉化英文版《哈利·波特与密室》。

《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》v1.04版游侠战网升级加连接补丁
WarCraft Ⅲ: Reign of Chaos

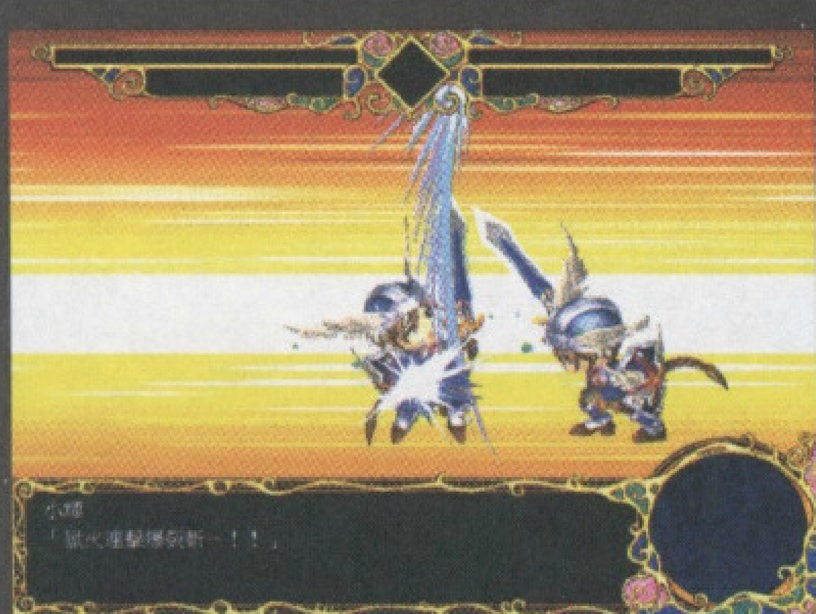
暴雪在1.03版后迅速推出了1.04版升级档，了解暴雪的玩家肯定知道，这次升级的调整非常多。4个种族中，人族进行了加强，因为1.03版中人族被过分削弱，其他种族也是针对大量职业玩家的意见进行了修改。此补丁完全自动安装，即使是1.00版也可以直接升级到1.04版。

使用方法：直接执行子目录\War3_104下的安装程序War3_104.exe即可。

补丁效果：任何版本都可直接升级到v1.04版，包括升级、免光盘、战网连接等多种功能。

《神话时代》v1.01升级档及光盘补丁
Age of Mythology

1.01版中修复了多人连线时IP连接功能出错、游戏存盘时出现的问题、安装时选择高级安装会无法关闭对话框的Bug及游戏中包括战役在内的少量Bug，并且适当调整了一下游戏AI，总体来说改变不大。











使用方法：先复制子目录\Aom101\Origin下的可执行文件Aom.exe到游戏目录，再使用官方升级档Aom10to101.exe升级到v1.01版，最后复制\Aom101\Crack目录下的可执行文件Aom.exe到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘，并且修复1.0版中关卡中出现的提示错误等问题。

《神话时代》属性修改器
Age of Mythology

微软的游戏在专业程度上绝对非同一般，剧情对应的游戏内容恰到好处又合情合理，这一点从《帝国时代》系列的任务版中就可以看出。游戏三大神系之间的战斗再次让人激动万分，虽然在游戏变化上并没有达到令人惊奇的地步，但是以现有的画面加上精彩的剧情，相信《神话时代》会获得成功！

使用方法：执行子目录\Aom9trn下的可执行文件Outamtrn.exe，然后进入游戏，在游戏中执行快捷键来进行修改。

补丁效果：快捷键对应相应功能的具体内容如下：

1：无限金钱
2：无限木材
3：无限食物
4：支持度全满
B：激活快速建造
K：摧毁任何指定的建筑
R：取消人口上限

《天使帝国3》完美运行补丁

“天使”系列可以说是大宇成长史的缩影，在此次制作中，制作小组重新架构了爱斯嘉大陆的原创历史背景与神话传说，在战略和战斗特技上的巧思和战斗画面多层卷动都给玩家带来了不少乐趣。玩家除了有玩战略游戏的成就感之外，还可享受到自行发展角色职业的新乐趣。

使用方法：最大安装游戏后，复制子目录\A3crack下的可执行文件AngelSLG.exe到游戏目录即可。

补丁效果：修复部分版本无法运行游戏的问题。

《极品飞车——闪电追踪2》所有赛车赛道激活、无限金钱完美修改器

Need For Speed: Hot Pursuit2

此修改器比之前的赛车存档更为出色，不用读取别人的存档来激活所有赛道，你只要打开自己的存盘文件，然后自行编辑即可，功能虽然不多，但非常实用。

使用方法：运行子目录\Nfshp2edit下的可执行文件SaveEditor.exe，打开修改器，直接修改存档文件即可。

补丁效果：除修改积分外还可以修改所有模式下各关卡的获胜名次。

NBA2003补丁

作为PC上最强的篮球游戏，首先在画面上有很大提高，动作更为流畅，精彩回放也控制得恰到好处。虽然游戏对机器配置要求很高，但对于喜欢NBA系列游戏的玩家来说，NBA 2003绝对不容错过。

使用方法：复制子目录\Nba2003nocd下的可执行文件Nba2003.exe到游戏安装目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《龙穴3D》6项属性修改器

Dragon Lair 3D: Return to the Lair

经典的卡通冒险游戏，此次由2D卡通人物转换成全3D的游戏场景和人物后，画面更显精致，虽然是非常老套的故事情节，但相信还是会有很多玩家想重温一下。想从恶龙手中救出公主，是靠自己实力还是修改器呢？呵呵，就看你自己的决定了。

使用方法：先进入游戏，然后执行子目录\Dragons6trn下的可执行文件Trainer.exe开启修改器即可。

补丁效果：快捷键对应相应的功能如下：

1：无限生命
2：无限魔力
3：降低游戏难度，一击必杀
4：无限弓箭
5：无限任务时间
7：无限生命药水

《罗宾汉——谢伍德传奇》v1.1升级档及补丁

Robin Hood: Legend of Sherwood

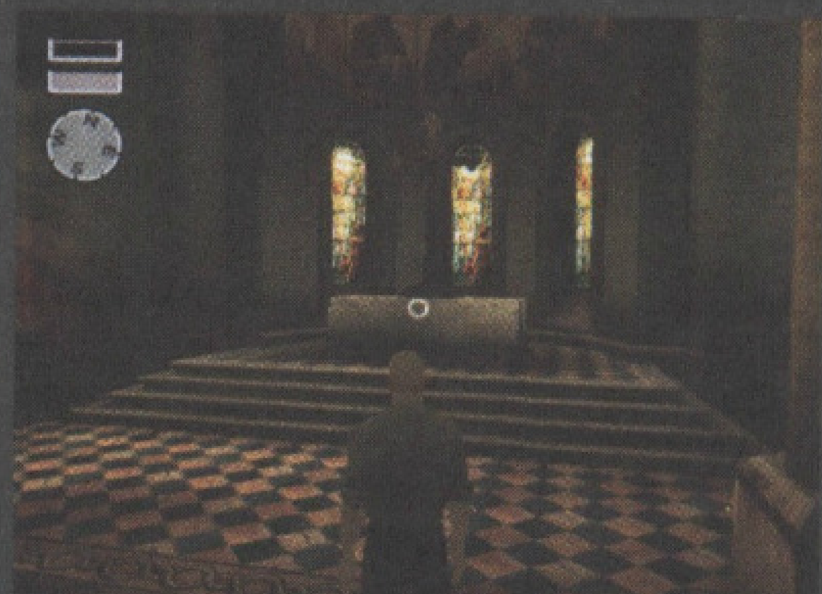
说是模仿了《盟军敢死队》的游戏模式，但是作为剧情和游戏性来说，《罗宾汉》在很多方面都有不俗表现。由于剧情的特殊性，游戏中出现了不少独具特色的战术，喜欢“盟军”的玩家可不该错过这款游戏。

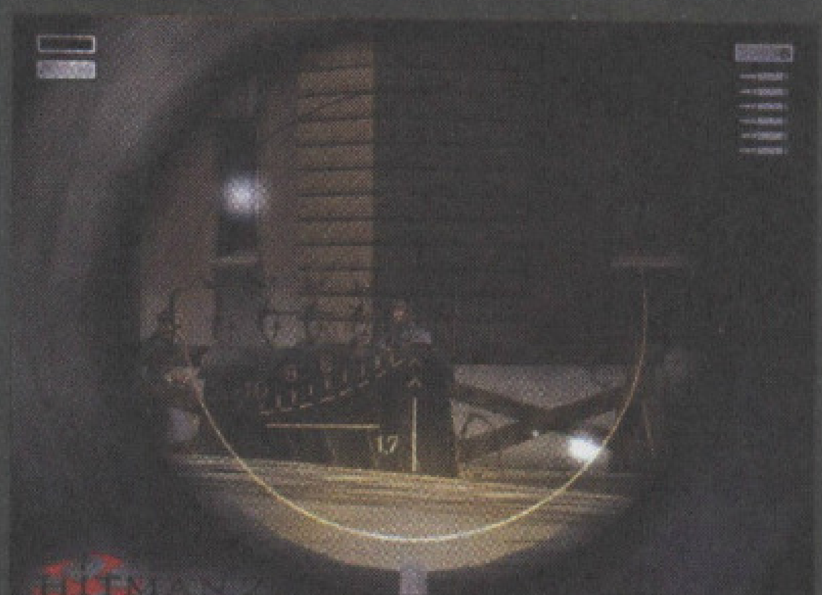
使用方法：先使用子目录\Rho下的官方升级档Rh-1_1.exe升级到v1.1版，然后再复制可执行文件Robin Hood.exe到游戏目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘，并修复1.0版中AI错误的Bug。













《流星蝴蝶剑.net》v1.02更新版——平衡之王

全球首款网络格斗游戏《流星蝴蝶剑.net》推出后，受到喜爱竞技类游戏玩家的追捧，成为目前网络游戏市场的热点之一。

与此同时，游戏平衡性成为诸多玩家争论的焦点。昱泉在综合热心玩家的建议后，推出了最新的补丁，对游戏的平衡性做出了进一步调整。

使用方法：直接执行子目录\MeteorPatch102下的安装程序MeteorPatch102.exe即可。

补丁效果：本次更新内容如下：

新增功能部分：

1.主动倒地功能（装死）；
2.受攻击或主动倒地后玩家控制功能（四方向滚翻、原地站立、滚转与站立中出招）；
3.快速发话功能；
4.队伍密语功能；
5.发话与同队感应功能（雷达）；
6.帐号密码记忆功能（记录开机最近输入记录）；
7.帐号密码档案记忆功能（设定输入资料）；
8.网际网络对战个人历史记录显示功能；
9.游戏公告功能（跑马灯公告）；
10.新增接口上显示玩家的联机状态；
11.空中更换武器技能；
12.增加纯帐号版本；
13.飞镖，增加一空中攻击动作（按键：前＋前＋攻击）；
14.飞轮，增加一空中攻击动作（按键：攻击）；
15.火铳，增加一空中攻击动作（按键：攻击）。

修正部分：

1.网际网络对战个人名称改变注册时呢称；
2.武器落地消失时限改为30秒；
3.各项武器招式平衡；
4.武器升级属性；
5.飞行道具不会伤到同队人员；
6.分队模式下不会打到己方机关；
7.服务器列表，新增名单不重新排序；
8.必杀绝招之特效，于掩蔽物后将不会受到攻击；
9.飞镖、飞轮、火铳招式操作变更；
10.子舆攻击范围异常修正；
11.解决空中招式卡住问题；
12.炼化功能修正。

本期部分补丁将收录于《大众软件CD——大众游戏》2003年第01期。

本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

本期秘技由新浪网游戏世界提供。http://games.sina.com.cn/

《英雄无敌Ⅳ》轻松胜利法

先提条件是要学会宗师级生命魔法中的5级魔法（庇护所），然后再学会死亡魔法中的1级魔法（施毒术）。

在《英雄无敌Ⅳ》中，野外兵种的列队和玩家部队的列队相对应。现在派出你的英雄单枪匹马地去杀野外兵，这时敌人也会只有一队或两队人马前来战斗。先让英雄给敌方的部队下毒（使用施毒术），自己再用庇护所。好啦，现在你按着键盘上的“B”键（防御）就可以轻轻松松地获得胜利了。

不过要记住，这一招对不吃施毒术的兵没用！

无人永生2

在游戏进行中按下“T”键，然后输入以下命令即可：

god：无敌
armor：护甲全满
health：生命全满
poltergeist：隐形
maphole：跳到下一关
skillz：获得很多技能点数
pos：在屏幕上显示主角的方位坐标
build：显示游戏版本

中国贰

在标题画面单击“中国贰”，画面左下角将出现“管理员”3个字，在游戏中按以下热键激活秘技，重复一次可恢复。

Ctrl+Alt+E：显示画面中的地形和城市
Ctrl+Alt+X：地图全开
Ctrl+Alt+T：将所选国家交由电脑托管
Ctrl+Alt+M：获得金钱，每次10 000

《流星蝴蝶剑.net》秘技

单机版虽然很简单，但是打Boss时也是有小窍门的。

每次Boss说话的时候你可以按两下Esc，然后你就可以开始动手了，Boss会傻傻地把话说完才向你动手，不过那时恐怕他早已经被你打得半残了！

要塞——十字军东征

在游戏主菜单中，同时按下Shift+Alt+A键开启作弊模式，然后在游戏中按如下键即可获得相应效果：

Alt+C：所有任务完成
Alt+K：免费建设，无资源要求
Alt+X：名声100，并获得100单位金钱

《秦殇》最终完美发现

物品的复制、清除与传送大法：

《秦殇》的进度存档分为两个部分，分别存在游戏的System\game目录和System\user目录下。Game目录下的文件比较多，都是关于地图及任务记载的（包括地上的物品、宝箱等）；User目录下的文件只有1个，是Player_??.use，里面是关于目前队员的具体参数、道具栏和储物箱中的物品及任务的接受和完成情况。

这两部分存档相互独立，换句话说，任意一个地图文件和另一个队员文件都可以组成一个新存档，这样一来就为物品的复制、清除和传送提供了保障。

1.物品的复制和清除

如果使用进度1（快速存档）和进度2来进行物品复制，可以先在游戏的System\user目录下编辑一个批处理文件Changename.bat（用记事本编辑就可以了），内容如下：

```
Rename player_01.use player_01.bak
Rename player_02.use player_01.use
Rename player_01.bak player_02.use
```

批处理文件执行结果是交换Player_01.use和Player_02.use的文件名，相当于交换进度1和进度2的队员文档。

有上述准备工作后就可以开始复制工作了。

第1步，备份快速存档1和存档2，分别读取这两个进度，把它们存到另一个进度就可以了。

第2步，读取待复制（或清除）物品的存档，把需要复制的物品捡起来放在物品栏里，按F9键快速存档，然后把需要复制的物品扔到地上，再存档到进度2。

第3步，切换到Windows下，在游戏的System\user目录下双击批处理文件Changename.bat，交换队员存档。

第4步，回到游戏，你可以看到进度2中队员物品栏和地上都有一份需要复制的物品，而快速存档中的物品不见了。

进度2就是物品的复制存档，快速存档就是物品清除存档。

2.进度间物品的交换

类似于物品的复制和清除，不同进度间物品的交换也可以用类似方法进行。

第1步，备份快速存档1和存档2至其它存档，把待传送物品的存档（源存档）存为快速存档，传送的目的存档存为进度2。

第2步，将两个进度中的队员调动到地图的同一个地方存档。

第3步，打开快速存档（源存档），将待传送物品扔到地上，按F9键快速存档。

第4步，切换到Windows下双击批处理文件Changename.bat。

第5步，回到游戏，按F12键快速取档，捡起地上的物品，按F9快速存档。

第6步，再次切换到Windows下双击批处理文件Changename.bat，交换文件名。

第7步，回到游戏，读取进度1，你会发现里面多了一些你想要的物品，传送成功！

上述方法适用于单机版的任意存档。

《四海兄弟》最新秘技

在游戏中按下Shift和~键，输入以下密码即可：

BADGANGSTERS：无敌模式
DEADGUNS：获得枪支及弹药

另外在游戏中，去赌场设定一个赌局，赌金为负数，故意输掉赌局便可得到许多金钱！

在游戏破关后，可以进行Extreme模式，你将得到隐藏车型，而且没有警察哦！

金山游侠2002 之《天使帝国Ⅲ》超级速成篇



经过漫长的等待，大宇的经典SLG游戏《天使帝国Ⅲ》终于闪亮登场。由于游戏对经验数值修改设置了特殊保护，使我们对经验值的修改无从下手。但是笔者发现，把战斗单位修改成不死战士还是可以的。下面就让我们来使用“金山游侠2002”开始我们的修改旅程吧。

首先开启金山游侠2002，进入游戏后查看游戏战斗单位的体力值，呼出金山游侠游侠，在“查找”里输入刚刚看到的体力值。搜索后会看到很多分析出来的地址，回到游戏中，让自己的战斗单位“主动挨打”下降体力，把变动后的数值输入到游侠的查找窗口内进行二次搜索，这次将会搜索到准确的体力数值地址（两个地址都要修改哦）。找到地址后进行地址编辑，输入新的数值后把数值自动锁定，于是一个不死战士就产生了，让他一个人冲到敌人堆里去吧。魔法值无限也可以参照体力的修改方法来改。拥有了一群无敌的不死战士，即使是面对再强大的敌人，你也不用发愁了。祝大家玩得开心！

随便聊聊吧



你心目中的2003年《大众软件》

林晓：这个话题引来了众多大软Fans的参与，截止到发稿时仅仅在晶合后院（club.popsoft.com.cn）中就有274个回帖。限于版面，我不可能将每个回帖都登在这里。我代表编辑部全体同仁，向每个给我们提出宝贵意见的朋友致以最诚挚的谢意。至于2003年的《大众软件》究竟会是什么样子，大家只要再等半个月就知道了。我们在努力着，大软在前进着……

qingdaoboy

多来点软件的内容；硬件增加评测，最好1～2期1次；网络部分增加版面，应用心得不要变化，在线争锋增加版面，其他都不错。

zyluck9999

网络部分一定要加页码；那个什么游戏赏析和前线地带介绍的游戏，基本在市面上见不着。好游戏不用介绍很快就会传开，所以建议减少页码。攻略占的页数最多，也应选择大众化的，否则登出来会没有人看（不定期在网上做调查可行吗？）。硬件为辅，不要太多。一是有兄弟“大硬”；二是硬件较杂，不可能做得很全面；三来有部分人还买专业的硬件杂志。总之还是专一为好。

刀手

广告可以适当地加一些，可以把广告做成小本本，比如今年第20期DELL电脑的小册子。买了这么多年的大软了，感觉就只有一个字：值！希望明年多那3毛钱没有白花。

白色启示

开个介绍大软工作环境、工作情况和编辑资料（最好有照片）的专栏，还要多介绍些关于游戏的内容，我比较喜欢看游戏。最好附光盘，当然价格不要涨得太多——学生阶层的购买能力有限。

风雁

光盘不一定期期送，但应该有，过几期来一张比较好啊！一定不要送网络游戏客户端：有几个在家打网络游戏的不是用宽带？从网上下载不就行了！对我们这些普通群众就更没有用了，给些实用软件吧，比如说前几期中介绍过的东东。还有就是封面的风格不要变，千万不要用什么“大16开”啊！

阿冰先生

要是减少游戏的篇幅，我就不买大软了！大软从创刊起的风格就是游戏、软硬件各占一半。

水晶乖乖虎

我个人认为，多一些广告没什么坏处。广告也是给大家介绍新东西的一种方式，可以接受，但是放的地方要注意，很多读者讨厌放在文章旁边。增加编辑部和编辑们的生活、工作等各种照片！不仅我个人特别喜欢，大家更喜欢，大多数读者都想了解一下编辑部的生活是什么样子。我想大多数读者都向往着你们的工作，不一定什么时候就把你们换下岗来啦！呵呵。

secret21cn

我希望2003年《大众软件》不要因为有了《大众硬件》《大众游戏》而太过偏向软件方面！更希望《大众软件》办成综合性、娱乐性、参与性很强，乃至于办成中国最好的IT杂志！还有，希望《大众软件》2003年改成全彩印刷，去除中间双色印刷部分！这样更值得我们这些忠实读者收藏。大软的美编是不是很喜欢蓝色？今年第11、15、19、20、21期都用蓝色为背景色，换换吧！希望封面、广告插页再漂亮点。

闹钟

我认为专题企划是大软一个很有特色的栏目，选择的话题也都很具代表性，论述的角度也很独特，这种优势应该保持！

Neil

最好有个“菜鸟”天地，还要有很多像洗澡传说那样讽刺性强的文章，还需要很多流行游戏的战术。例如魔兽争霸Ⅲ、CS等。技术交流的问题要有深度，解答要详细，一般菜鸟题在菜鸟区就可以了；娱乐问题要找普遍性的。游戏的评比最好分类，这样才有多变性，不至于每期都差不多，让读者感到无聊。



蓝尾雕

有了“大硬”，专注“大软”；
广告无错，不要横插；
游戏固然好，学习也重要；
好好发展，天天向上！

Tinael

游戏不能少，只是不要和“大游”撞车。硬件评测很好啊，我最初就是因为这个才买大软的。网络部分就不要再加了吧，有一次我差一点点就决定：如果下期大软又有很多网络的东东，我就再也不买了。可是小编们太聪明了，所以我到现在还是每期都买。我就是因为大软内容齐全，既实用又方便才喜欢它的啊。

万王之王

想多看几次生铁做的专题，但是好久没有见过了……不过现在的那几个都还不错。对了，以前李红警还在的时候，有个“电脑游戏制作初探”，为什么现在没有了？以前看了，觉得受益匪浅，现在还想看。



安徽　天山雪莲

谁有《明星志愿2000》的攻略啊，我都玩了三遍了，每次都是同样的结局：单身汉＋制作人！就真的没有别的结局了吗？帮帮我吧！

甘肃　花冠房

我老爸是一个钓鱼迷，由于工作忙，不能经常去钓鱼，所以对一切钓鱼游戏都很十分喜爱。可是有关钓鱼的游戏真是凤毛麟角，可玩性高的更是几乎没有。至今家中只有一款《钓鱼高手》，不知道大家能不能给我提供这方面的信息，先谢谢了。

大软广告创意

美丽人生

《大众软件》大宝版

书摊前：

我：我买一本《大众软件》。

光头：我给我媳妇儿买一本。

路人甲：我给老伴买一本。

儿童：我给爷爷买一本。

……

众人语：《大众软件》我们都爱看。

《大众软件》某鞋改编版

一PLMM（猜测是林晓姐姐远房亲戚隔壁邻居的妹妹）拿着《大众软件》在路上走着，走到一楼梯处，看得入神，差点摔倒。跟在MM后一直注意她手中书的男子，飞身而起，救起了MM……手中的书！

呱唧……MM摔在地上！

《大众软件》药品版

男（冲向一PLMM，手中挥着《大众软件》）：买到了，我终于排队买到了最新一期的《大众软件》！

"啊……啊嚏……"他手中的书被啊嚏到了天桥下。

……

画外音：关键时刻怎能感冒

天桥下，书砸到了一男子，男子捡起书对天桥上嚷："谁这么缺……"，当他看到捡到的是《大众软件》时，瞳孔放大呼吸紧促："馅饼，天上掉馅饼了！"他一路溜烟跑掉了。





爱染明王

RPG世界守则之魔王篇·外传

关于魔王的事情，我已经讲得够多的了，但还是有话要讲……以下对话请新手魔王们尽量避免。

A.勇者：你为什么要做坏事！

魔王：对不起……我不是故意的……

B.公主：放我出去！

魔王：为什么？你不能理解我对你的思念？

你能体会我内心的挣扎么？

公主啊，我做了一首诗给你：

相恋绵延知梦少，梦醒时分，岂是相思了？

别若参商思远道，环顾周遭，何处君知晓？

镂心鸟迹望自潮，多情只盼红颜笑。

C.魔王军：勇者已经杀到XXX了，XX已经阵亡了。

魔　王：秀秀哦，别怕，乖，我会保护你们的。

魔王军：不！魔王大人！我会保护你的！

魔　王：不，我怎么可以让你们牺牲呢？

魔王军：5555~~魔王，你对我们真好。

魔　王：别这么说，应该的（相拥而泣）。

D.勇者：觉悟吧，魔王！

魔王：觉悟？

勇者：对！

魔王：叔本华说，觉悟是一种精神上的洗炼，那象征着你对自我意识的肯定。

勇者：啊？

魔王：连《意志与表象的世界》都没看过也敢来挑战我？

勇者：我，我是学医的……攻略本上没说要看……那本书……

后院中毒症

未知的路

1.开MSN从收藏夹找到后院登录然后随便点一个帖子立刻按Ctrl+N开启另外一个新窗口。

2.开始沉默好像还缺点什么东西……然后立刻从收藏夹找到后院的链接再次进入。

进行时　编辑们的收藏——与IT相关

泄密人　八卦到底

美丽人生： 收藏啊？这个问题……家里有几块老显卡算不算？我喜欢收藏网球拍、羽毛球拍、高尔夫球棍……有崇拜我的，送我这些东西就可以了。

黑木： 我收藏街机模拟器的ROM，有3000多个（包括克隆版）游戏，7G多呢。

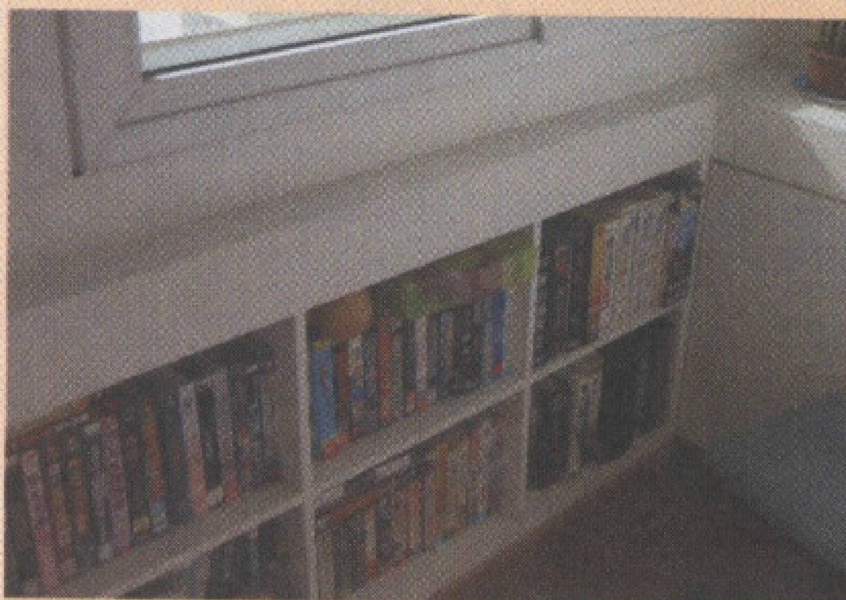
Littlewing： 看我床底下塞满的苹果包装箱就知道了——每个箱子里都是万智牌！如果我把这些牌卖了，赚的钱足够养我一年。

田震： 我的收藏太多了，看看我的阳台……对了，我还有许多游戏公司的T恤，夏天就穿它们了。

生铁： 有红白机游戏2000多个，光荣三国系列的游戏数目不详，血腥游戏截图若干张。

风行水： 哈哈，我有微软全套的操作系统，从DOS1.0到6.22，Win1.0到Win3.2我都有，厉害吧？

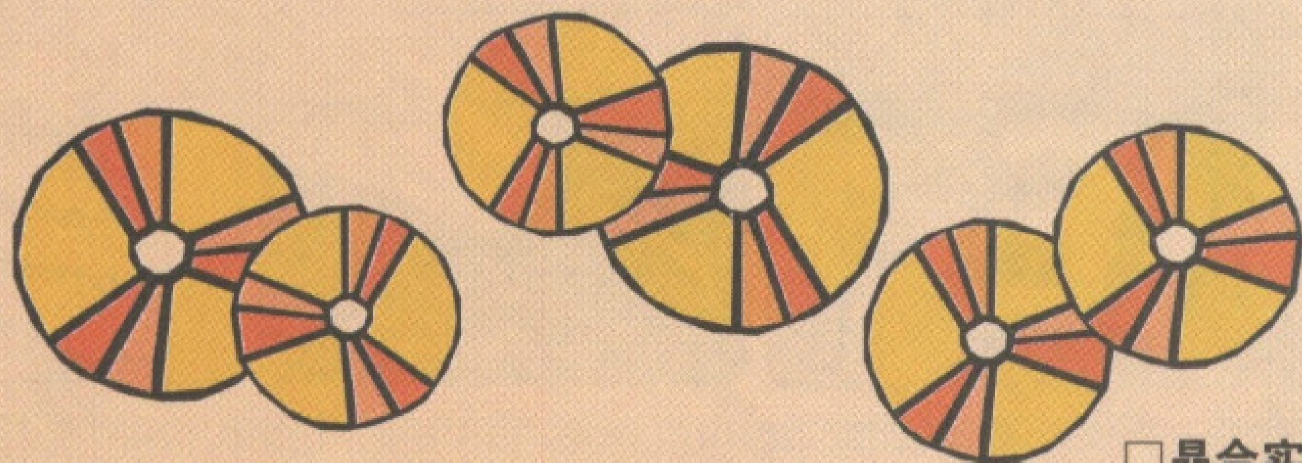
答笛： 声卡，我爱家里那一箩筐声卡。P



阳台——正版游戏的仓库



花盆中的山丘之王



□晶合实验室 风行水

软件不是洗衣粉！

在网上与一位对多媒体研究颇深的朋友聊天，谈到了两年前出现的JPEG 2000格式及其相关技术，二人都有叹息之意。当时JPEG 2000作为新的压缩图形算法，比传统的JPEG提供了更高的压缩率，很多人都认为这肯定是未来JPEG的替代格式，而且也深信在形成一定标准后，所有涉及图形的软件（包括IE等浏览器）都应当对其进行良好的支持。然而事隔几年，在IE上打开当初链接有JPEG 2000图片的页面，只剩下了一个个的图像占位符——直到今天，IE仍没有默认提供支持它的插件。

这些占位符似乎在讽刺我们当初的溢美之辞，却更像是在陈述软件业成王败寇的规律。正和朋友感叹当初走眼之际，又突然想起了今天的MP3Pro，号称比MP3有着更强悍的压缩率，但……这会不会又是一个JPEG 2000呢？个人以为会有很大的可能性。道理很简单：现在我们已经不缺这一点点的网络速度了，更不缺硬盘空间！

古人云：莫以成败论英雄。然而我一直认为这句话可能适合对个体本身进行评价，却不适合用来评价个体对外界环境作出的贡献。正如JPEG 2000技术是值得让人去赞叹的，但其对整个行业的贡献却不值一提——除了教训。于是摆在我面前的这张榜单，就似乎是"成者为王"的最好典例了。这些TOPTEN并不像"歌手TOPTEN"一样有着令人眼花缭乱的变动，更不像"洗衣粉TOPTEN"（假如有的话）会不断有新面孔出现。软件之间顶多只是位置稍有变化，偶有"新人"出现，也是大家早已熟悉的"老姑娘"了。面对这样的TOPTEN，要在林晓姐姐的"威逼"下写出点意思来，看来大家不"剑走偏锋"也很为难哦：）。而正如前面所言，这样的榜单或许反映了个人应用软件成败的一些规律，而我则试图在其中寻找这些规律的蛛丝马迹，如有偏失，也不妨博取大家一笑。

首先让我们来看看应用软件与洗衣粉的区别。洗衣粉是可以随时替换的，尽管今天这个牌子宣扬洗得白，明天那个牌子又强调洗过的衣服很柔软，后天出现的牌子呼吁各位一定要保护您的手——但当你真去买的时候，可能就是凭感觉了，因为毕竟它们之间不会有太大的本质区别，即使有，这个区别也不会大到平时你要用水泡开，现在你必须配合咖啡使用的程度。但软件却有点难以替换，当习惯于某个软件的界面及功能后，即使有朋友告诉你另外一个同类的软件有着更强的功能时，你可能也不愿花时间再去学习一个新的操作流程——除非你对软件非常熟悉，或者你像我一样，每天至少要安装5到10个新软件（做软件编辑容易吗）。说了这么多，最后的结论就是：如果不会有太强的需求，一个以应用目的为主的软件使用者就不会轻易改变他的选择，因为改变选择需要太多的精力与时间，我用这个结论作为每月软件TOPTEN几乎不变的解释。

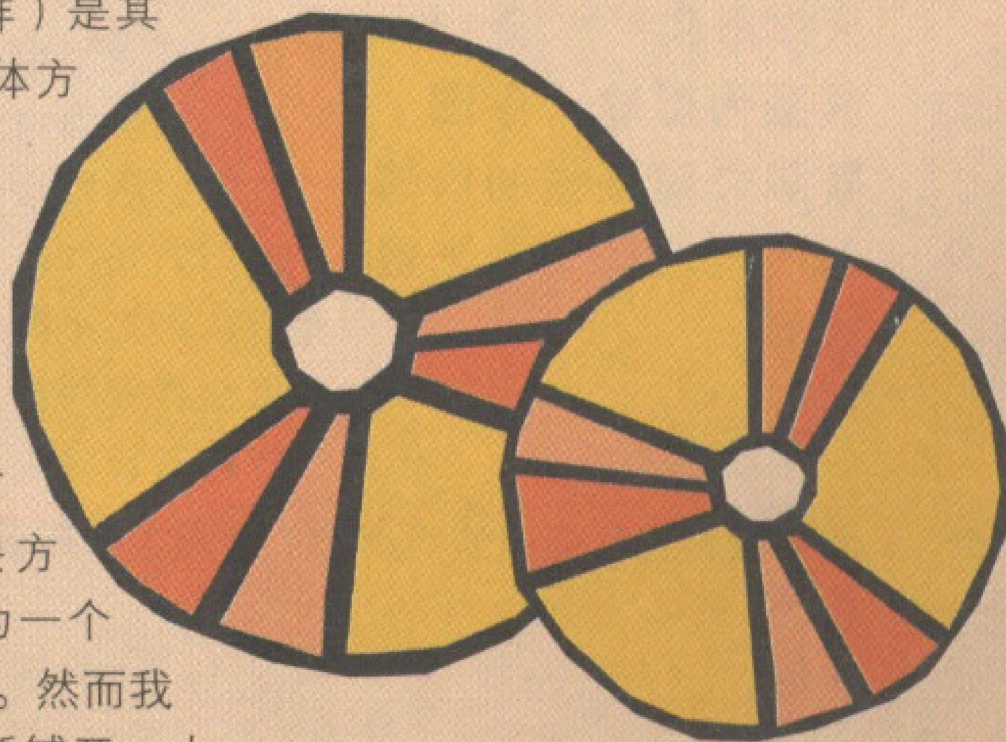
那么所谓"太强的需求"会有哪些呢？来看看榜单上诸位英雄们的"奋斗史"，我们也许就会有个较清晰的概念了——

新的需求：这个似乎是最简单的，但我也相信大家都同意的"最简单"恰好是触及本质的。事实上，找到新的需求应当是所有软件作者要做的第一件事。RealPlayer（将来渐渐就会是RealOne Player了，但都一样）是其中的典范。当时网络正向多媒体方向发展，而网络视频的解决方案却很不完善，最难以解决的是带宽问题。RM格式的横空出世，不仅提供了强悍的自定义压缩率，而且在流媒体（包括在线播放等一系列技术）方面也率先推出了不凡的解决方案。因此这一系列的软件作为一个时代的标志，它自然长驻榜单。然而我也隐约觉得，随着宽带的逐渐铺开，大家的需要逐渐转变到对更清晰画质的追求，Real系列播放器目前的发展已有日过中天之感。

更易用的界面：这方面的典范是腾讯QQ和WinRAR。众所周知，腾讯QQ的"闺名"称作"OICQ"，其实是对著名即时通信软件ICQ的一个模仿。然而正是这个直至今天还在模仿别人的QQ，创造了国内即时通软件的奇迹。至于WinRAR，记得在两年前笔者钟情于它，却时时担心它的RAR格式在朋友的机器上不能识别，因为那时还是WinZip一统天下的时代；而今WinRAR却在下载榜上将其老兄甩得老远了。其实道理是很好解释的，因为我们不轻易改变已经用习惯了的一个软件，但当易用性大幅度增强后，这个转变就很容易了。

温情脉脉的"免费"面纱：虽然这仍是一个盗版风气较盛的时代，可我也相信如果给一个免费的机会让大家不去选择盗版，大多数人都会愿意的，毕竟在我们心中，"破解"还是不怎么光明正大。让我们来看看热门软件排行榜，你很难找到一个需要你去"盗版"的软件。然而我还是认为它们披有"温情脉脉的'免费'面纱"，其实是想说它们的盈利模式很巧妙，利润并不在于注册，而是在于其被使用的规模。其中也有两位典型，一个是FlashGet，还有就是NetAnts，使用者注册还是不注册都可以有盈利，窃以为这也许是它们走向成功的重要原因吧。最后还有金山公司的产品，则是个很有趣的国产通用软件成功实例，我一直觉得他们对中国的文化了解得比较清楚，呵呵。

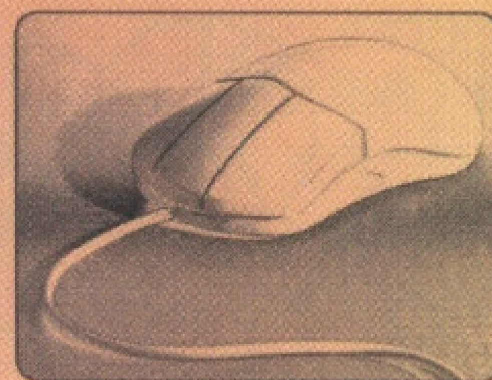
这长长的榜单公布时，不像高考发榜时的揪心，也没有纳斯达克指数公布时的惊险，只有一些淡淡的想法，但也许更符合我此刻的心境：Just Thinking in……

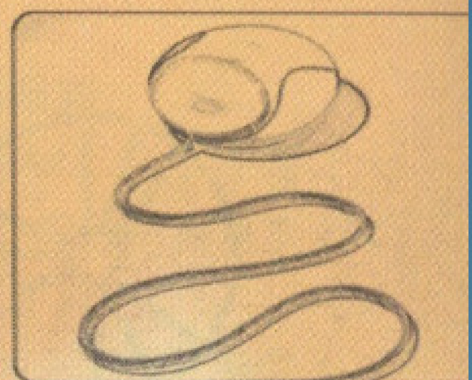


热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE







热门软件下载排行榜

名次	软件名称	下载次数
1	Flashget（Jetcar）网际快车中文版1.40	52 056
2	QQ2000C（OICQ 2000C）简体标准版Build 0630c	50 618
3	RealPlayer 8.0 Basic中文版6.0.9.584	44 454
4	WinRAR官方中文版3.1Beta4	35 370
5	StreamBox VCR中文版1.0 Beta 3.1	33 118
6	NetAnts（网络蚂蚁）1.25	29 193
7	黛兰证券分析决策交易平台2.50	22 866
8	Windows优化大师5.0 Build 1106	20 907
9	Winamp 3.0 b488＋DFX 6.121简体中文增强版	19 917
10	ADSL超频奇兵1.2	16 373

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
金山游侠	2002	1	1016	○	金山公司
腾讯QQ	2000CBuild 0630c	2	927	○	深圳腾讯计算机系统公司
金山毒霸	2003	3	856	○	金山公司
Windows优化大师	4.9Build808	4	527	○	鲁锦
金山快译	2002	5	522	↑	金山公司
网际快车FlashGet	1.40	6	372	↑	JetCar软件工作
WinRAR	3.1	7	342	↑	Eugene Rosh
Flash	MX	8	305	↑	Macromedia
NetAnts	1.25	9	300	↓	洪以容
RealPlayer	9.0	10	287	↑	Realnetwork
超级兔子魔法设置	4.95	11	273	↑	蔡旋
瑞星杀毒软件	2003	12	242	↓	北京瑞星公司
金山词霸	2002	13	236	↓	金山公司
金山影霸	2003	14	227	↑	金山公司
IE	6.0	15	215	↓	Microsoft
虚拟光驱	7.02	16	214	○	东石软件公司
Photoshop	7.1	17	163	↑	Adobe System Ncorporated
Office XP	2002	18	160	○	Microsoft
KV3000	6.06.131	19	159	↓	北京江民公司
东方快车	XP	20	150	○	北京交大铭泰软件公司

本榜所列软件版本号截止于2002年11月27日。本期网选选票截止时间为2002年11月26日（网选地址：http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	8.1
ACDSee	5.0
Winamp	3.0
豪杰超级解霸	3000

十一月幸运读者

特别奖

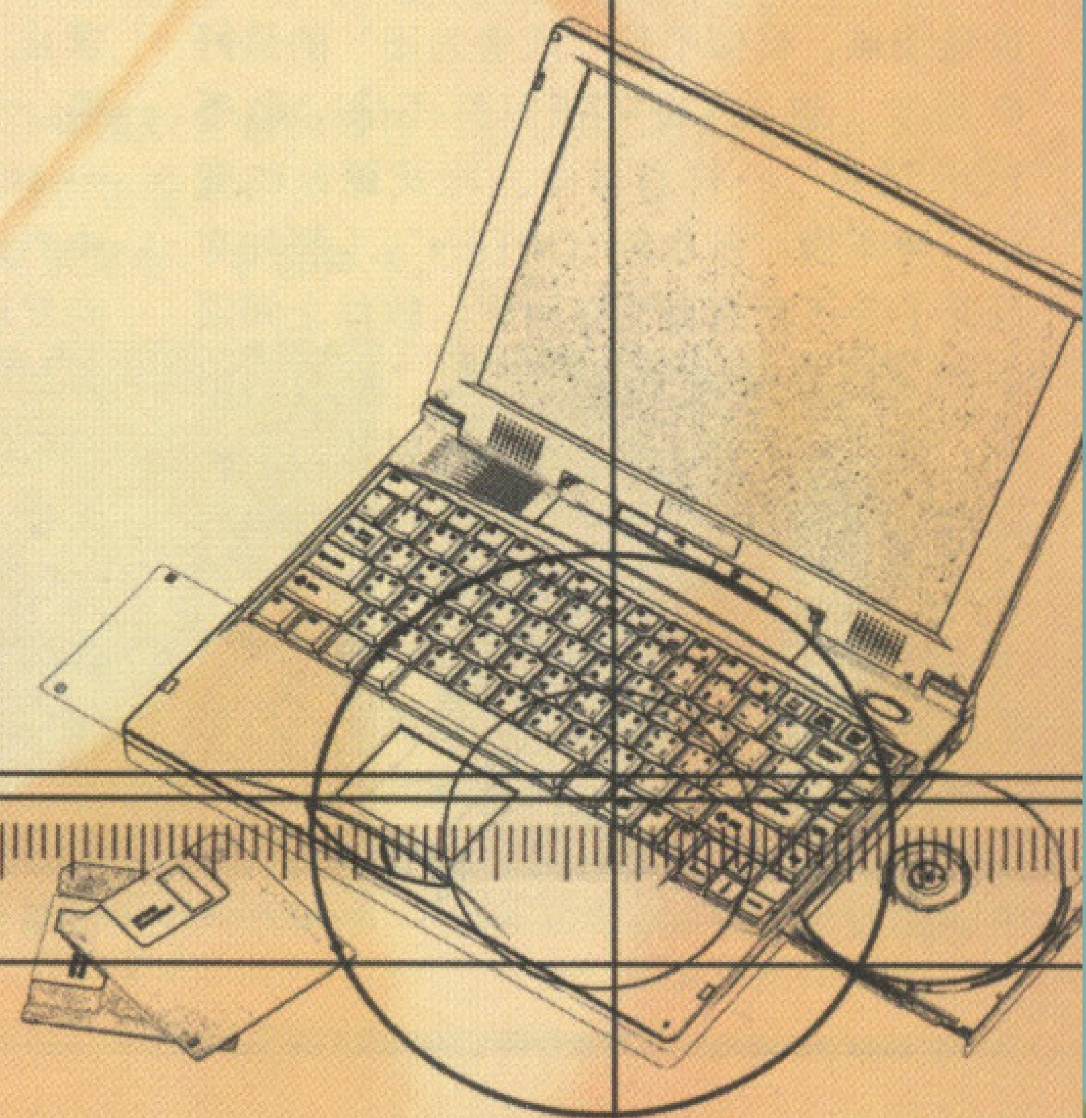
天津市和平区 王 伟

奖品为微软（中国）有限公司提供的价值499元的IE3.0光电鼠标。

幸运奖

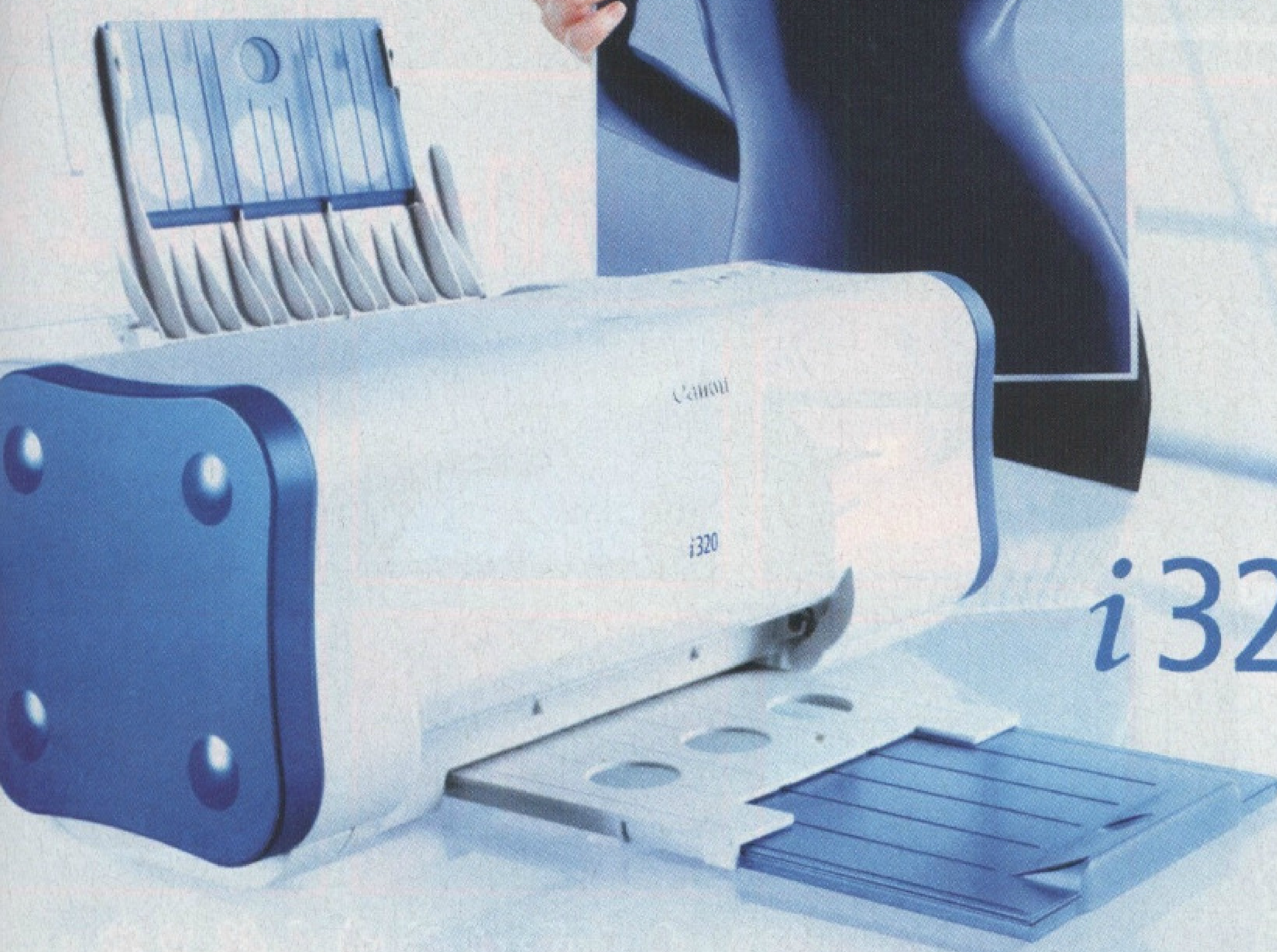
辽宁省营口市 杨圣成
湖北省武汉市 徐 媛
山东省龙口市 赵 佳
广东省珠海市 熊 可
甘肃省酒泉市 敬 然
湖南省长沙市 马亦林
北京市昌平区 范宇晨
贵州省安顺市 陈云霄
吉林省长春市 孙 鹏

幸运读者将获得由熊猫软件（中国）有限公司提供的价值358元的《熊猫卫士6.0》铂金版杀毒软件1套以及价值50元的165上网卡大众软件特别版一张。



Canon
DIGITAL MAGIC 数码引力

Shape
特立独“型”up



- 2400 x 1200 dpi
- 4 x 6" 无边距打印
- 5微微升墨滴
- 超精微墨滴技术
- 10ppm 黑白/7ppm 彩色

i320






特 立 独 “ 型 ” 时 代

佳能XNU i320彩色喷墨打印机让您的生活更有“型”。小巧玲珑的外观，优雅的曲线、富有灵气的设计让您的桌面更有“型”。同时它拥有超精微墨滴技术，一个高密度多喷嘴的打印头。Eesy-PhotoPrint—支持Exif Print标准的应用软件，以及照片逼真技术让您的照片更加有“型”。简而言之，XNU i320是一台极具艺术创意的打印机，外观设计和优异的功能浑然一体，这是一种有关生活品味的技术，它必将使我们的未来更有“型”。Canon XNU i320—开创特立独“型”新时代。

形象更有型 未来更有型 生活更有型





xnu
BUBBLE JET PRINTER

能打印机热线中心 北京 电话：(010)85298468 传真：(010)85298622 上海 电话：(021)53080154 传真：(021)53080243 广州 电话：(020)38771008 传真：(020)38771068
能打印机中国主代理 深圳市骄达实业有限公司 电话：0755-82979333 传真：0755-82979339 神州数码（中国）有限公司外设部 电话：010-88097777 传真：010-88097776
深圳市重能科技发展有限公司 电话：0755-3796678(20线)/3796108 传真：0755-3796208
迎访问佳能中国主页 http://www.canon.com.cn

四海兄弟

失落的天堂

现已发售





69元3CD 游戏类型：动作

内附权威剧情攻略

首发附赠：全彩特大城市地图

Play! 软件与光盘 联合推荐

游戏类型：射击

INFOGRAMES

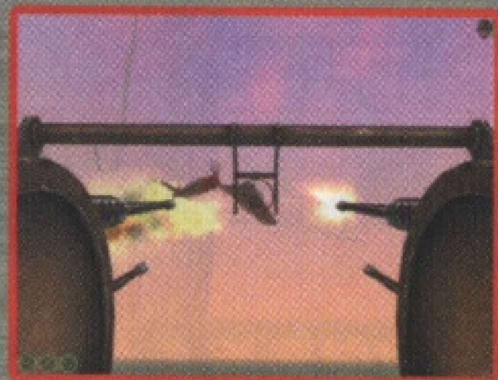
48元

好评热卖中！

盟军行动

抢滩前线

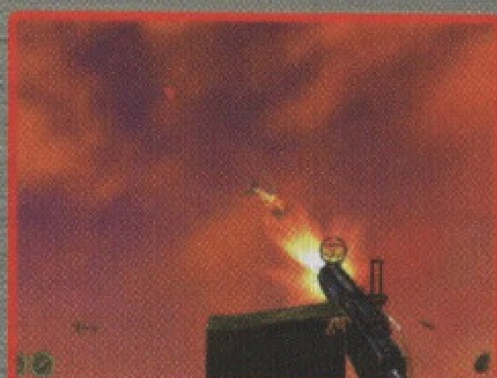
有我在这守着，你们一个也别想上来

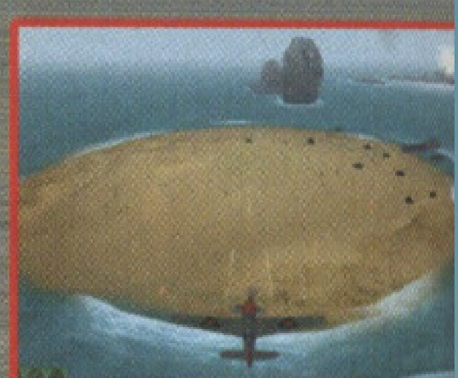












《抢滩前线》更为激烈的滩头保卫战！

全面支持联网作战！

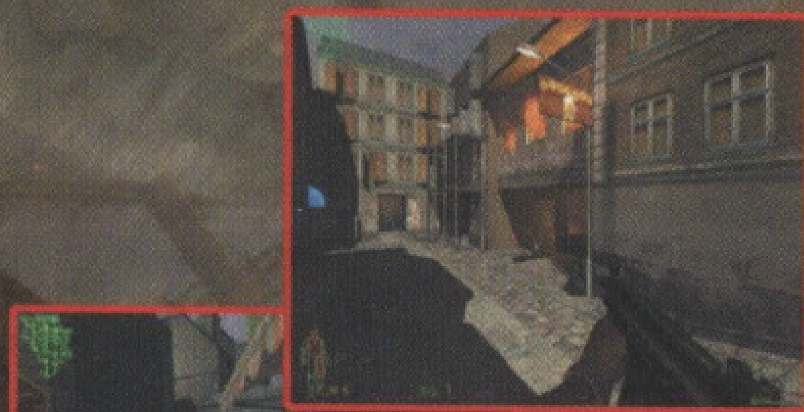
世界新秩序

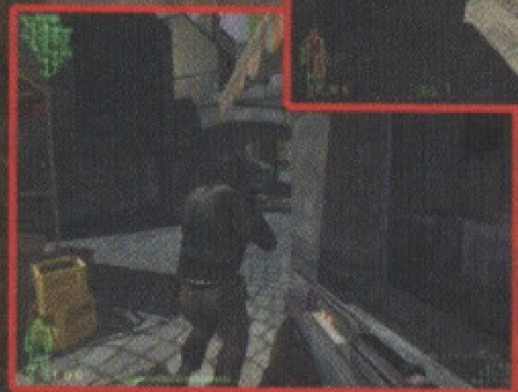
——反恐怒潮

49元

中文版全球同步

即将发售







特批：每名队员除可携带一把B11和一把B43外，还可多带一把B22。

P3i PROJECT THREE INTERACTIVE

游戏类型：CS TOO

CT和T的新一轮激烈对抗已经开始了，你还在等什么？

RASETSU
羅刹 中文版
ASSIMILATE A OGRE THYSELF,AND THOU WILL BE THE RASETSU.
In the year 4962, planet X02 was striken by the Galaxy of Federal Government the Earth.
A gun-smoke lay along the ground and there were soldiers of fortune who wear the Bio-armor.
People calls them 'Rasetsu' with a feeling of awe.
The legend has been gone on.
工画堂唯美即时战术开篇之作
48元2CD现已上市
游戏类型：即时战术
KOGADO Software Products

如诗如画的故乡情思
治愈心灵的恋爱物语
我所居住的小岛
是大哥哥的故乡
轻柔地、温暖地
包容躁动的心灵
令人难以忘怀
心中永远的最爱
欢迎回到这夕阳下宁静的小岛
我的恋爱故事也由此开始
附赠特典
精美人物彩卡6枚组
49元
即将发售
情归故里
简体中文版
ALICE ENTERTAINMENT
游戏类型：恋爱冒险

CxC CREATE
Lost Memory Of Angel Story Franell
圣界之奇迹
This story expects the future in the world entrusted to the one girl...
And activity of people who are in the surroundings of it is described...
简体中文版
48元即将发售
游戏类型：动作RPG
天使+勇者=100%纯情少女
智慧+勇气=爱与梦想的大冒险

即将推出
敬请关注
吸血迷情
49元
梦之翼
69元3CD
天使小夜曲
49元2CD
KOGADO

SunTendy INTERACTIVE
地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010)62862036 销售热线:(010)62862035 技术支持:(010)6286204

樱花大战3

Sakura Wars

~巴黎在燃烧吗~

樱花大战3 推出在即，敬请关注



超渲全3D游戏引擎，中文字幕
日文语音，带您进入梦幻世界

因为美丽，我吸引
因为勇气，我陶醉
因为爱情，我回忆
因为柔情，我微醉
渐渐的我看见
那片片飞舞的花絮……

感觉 . 永恒

闭上眼睛，
等待思绪的宁静
推开窗，巴黎天已明

樱花俱乐部

- 在产品上市前，我们将提供一些日本樱花礼品供玩家竞买
- 定期发送樱花大战3的新闻
- 购物抽奖（奖品为樱花周边产品一如鼠标垫、钥匙扣、原厂签名珍藏海报等）
- 游戏销售折扣（SEGA产品的销售折扣）
- 日本原版周边礼品预定
- 漫画征集
- 详细活动信息请参照樱花3主题网站

http://www.sakura-taisen.com.cn

原创/监制/编剧：广井王子
制作：Over Works 大场规胜
男主角：大神一郎
女主角：艾丽卡·芳汀
格琳茜恩·布鲁默
蔻库丽可
罗贝莉娅·卡利尼
北大路 花火

樱花大战3简体中文版即将上市（以下为包装效果图）



精装豪华版　标准版

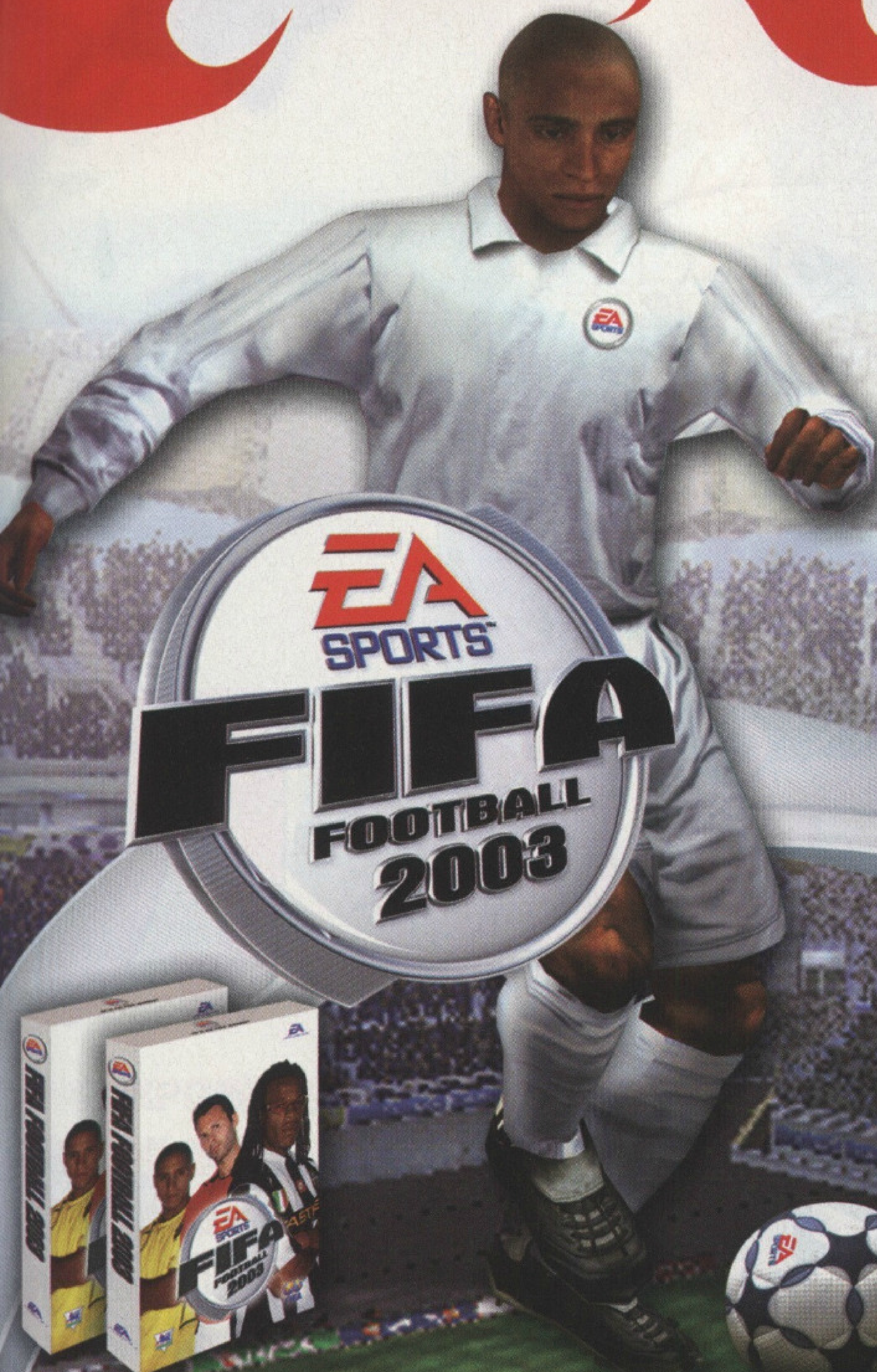
SEGA　RED　第三波

世博创科全案策划

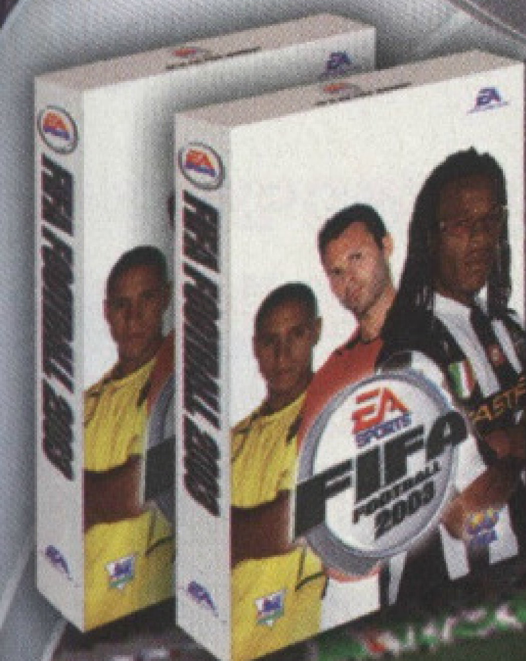
最震撼、真实的足球体验

——与球场的热烈气氛一起燃烧！

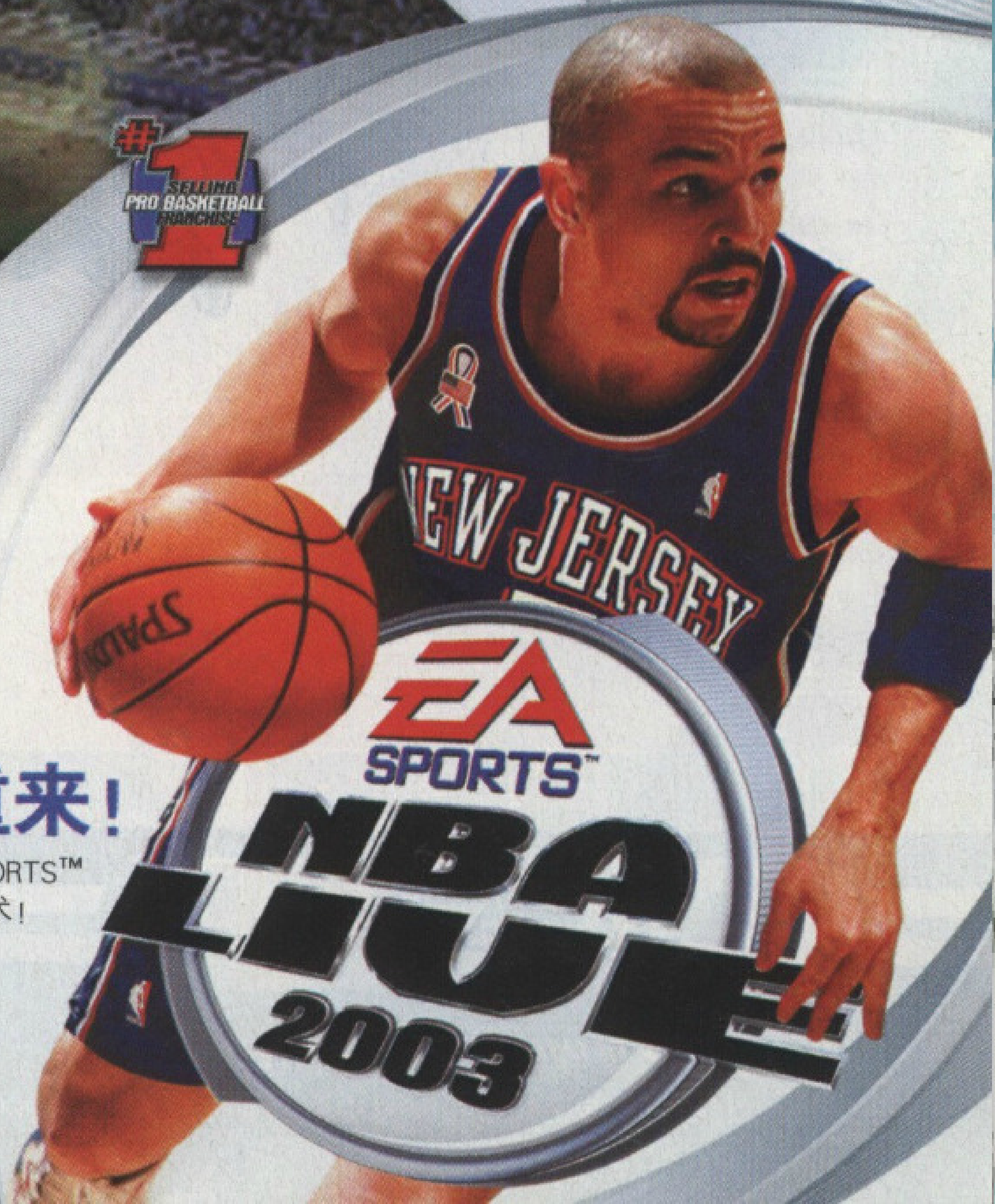
- 俱乐部冠军联赛模式：与欧洲顶级球队在他们的主场较量，平息主队球迷的欢呼和队歌。
- 这是您自己的游戏：《FIFA 2003》可以让您选择自己喜欢的游戏风格。既可以选择模拟设置直面挑战，体验更真实的比赛；也可以选择动作模式体验街头风格的足球。
- 完全的真实性：完全真实的球员和完全逼真的赛场，从球衣上的名字到旋转的广告牌以及每位球员的招牌动作。
- 电视风格的解说：为您分析每个重要的信息，包括任意球与球门间的距离以及半场和全场结束时的精彩动作回放。
- 改进的球场战术：加强的AI意味着您的对手会对球场上的每一个变化做出合理的应付方案。
- EA SPORTS™自由风格控制：使用Shift键和箭头键设置所有的花哨动作。















NBA数字竞技卷土重来！

漂亮的交叉运球、背后运球和抢断，革命性的 EA SPORTS™自由风格控制让您的控球表演无可挑剔，尽显个人技术！





国艺电有限公司北京办事处
址：北京市东三环北路2号南银大厦1812室
话：010-64100888　传真：010-64108882
站：www.ea.com.cn　邮编：100027

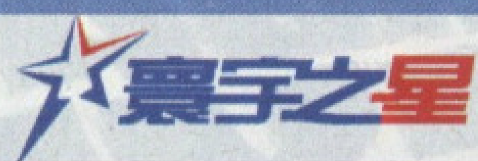
总经销：北京中电博亚科技有限公司
地址：北京市海淀区厂洼街3号丹龙大厦A5068
电话：010-68434501　传真：010-68434500
网站：www.ceasia.com.cn　邮编：100089

SOFTSTAR
注册证号586134号



仙剑奇侠傳 二

等待．．．．．．只为了一次更凄惨的感动！



我的游戏•我的快乐•我的寰宇之星

北京寰宇之星软件有限公司总代理
地址：北京市海淀区知春路56号中海实业大厦五层（100086）

电　话：010-82650148/51/52转105
E-mail:huanyu@unistar.net.cn
http://www.unistar.net.cn

■新浪网游戏频道：

尤有创意的是战斗系统中完美地融入了格斗连击，当舞动鼠标一气划出78连击时，《刀剑封魔录》让我们看到国产游戏的里程碑！

■玩家评语：

这款游戏的格斗模式一直是我梦寐以求的标准武侠模式，是我心中真正的武侠游戏。

是生存？！是毁灭？！手中刀剑滴血，怒喊『HELPME』！

刀剑封魔录

开创ARPG游戏新的制作方向！

国内媒体集体认证的希望之作！

受到欧美日瞩目的中国游戏！

2003年1月1号上市敬请期待！欲知详情请访问新浪网游戏频道。



PIXELS 像素软件 研发制作

国际代理商 centent Interactive

中国总代理 DIGITALAND

公司名称：江苏兰德数码科技有限公司

电话：010-82895577 传真：010-82896693

DARK EDEN




北京侠客行网络技术有限公司出品
侠客行
豪情，侠气，浪漫
英会九州，侠客行四海
国人自己的在线游戏世界
京侠客行网络技术有限公司出品
地址：北京市亚运村
中国化工大厦5层
邮编：100101
电话：84885518
84885519
p://www.xkx.com.cn

DELL™ 戴尔™ 买戴尔™拨打 800-858-2229

DELL INSPIRON™系列
本月全线优惠
机不可失！

办公室里，该带的都带了

DELL INSPIRON™ 8200，采用移动式英特尔® 奔腾® 4处理器2.0GHz-M，带来无与伦比的移动办公体验

将强劲动力轻松携带，办公室随你而动，因为有了DELL INSPIRON™ 8200笔记本电脑，这一切都不是无稽之谈。它采用移动式英特尔® 奔腾® 4处理器2.0GHz-M，性能几乎能与台式机匹敌，让工作从此更自由灵活，高性能的强大商务应用功能，丰富多彩的多媒体应用，尺方之内，亦如在办公室一样自如方便，同时它也是广大游戏发烧友的上上之选。

移动多媒体
DELL INSPIRON™ 8200

移动式英特尔® 奔腾® 4处理器2.0GHz-M

- 256MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 40GB[1] 硬盘
- 64MB DDR nVidia® GeForce4 440Go AGP 4X显卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM和DVD Combo Drive
- 内置立体声音箱
- 15英寸UXGA+TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 内置56K调制解调器和集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 1年内有限保修（1年内下1工作日上门服务）

E-VALUE 配置代码：C541218-810414

欲了解更多精彩优惠，请拨打免费咨询热线

仅售 本月优惠价 人民币 17,688

性能卓越
DELL DIMENSION™ 4550
英特尔® 奔腾® 4处理器2.4GHz

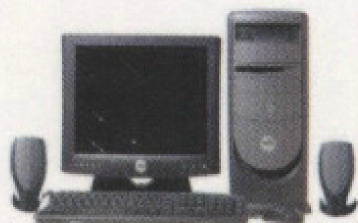


- 256MB 333MHz DDR SDRAM内存
- 40GB[1] 硬盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成10/100网卡
- 64MB nVidia GeForce4 MX AGP显卡
- AC97声卡/16倍速最大DVD-ROM
- Harman Kardon立体声音箱
- 17英寸彩色显示器（16.0"v.i.s.）
- 鼠标及键盘
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- Norton Anti-Virus 2002
- 56K调制解调器
- 1年内有限保修（1年内下1工作日上门服务）

E-VALUE 配置代码：C241209-810414

标准配置价 人民币 8,898

DELL DIMENSION™ 4550
英特尔® 奔腾® 4处理器2.4GHz



- 256MB 266MHz DDR SDRAM内存
- 40GB[1] 硬盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 10/100 Ethernet网卡
- 64MB nVidia GeForce4 MX AGP显卡
- AC97声卡
- 16倍速最大DVD-ROM
- Harman Kardon立体声音箱
- 15英寸液晶显示器
- 鼠标及键盘
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- Norton Anti-Virus 2002
- 56K调制解调器
- 1年内有限保修（1年内下1工作日上门服务）

E-VALUE 配置代码：C241210-810414

标准配置价 人民币 10,498

强劲轻薄
DELL INSPIRON™ 4150
移动式英特尔® 奔腾® 4处理器1.7GHz-M



- 128MB PC2100 DDR SDRAM内存
- 20GB[1] 硬盘
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 32MB ATI Mobility™ Radeon™ 7500C显卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 1年内有限保修（1年内下1工作日上门服务）

E-VALUE 配置代码：C521212-810414

仅售 本月优惠价 人民币 12,488

强劲轻薄
DELL INSPIRON™ 4150
移动式英特尔® 奔腾® 4处理器2.0GHz-M



- 256MB DDR PC2100 SDRAM内存
- 40GB[1] 硬盘
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 32MB SDRAM ATI Mobility™ Radeon™ 7500C 显卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-RW和DVD Combo Drive
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® XP Home Edition
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 1年内有限保修（1年内下1工作日上门服务）机身重2.68kg，仅厚3.73cm

E-VALUE 配置代码：C541216-810414

仅售 本月优惠价 人民币 15,888

笔记本电脑升级建议（需另加额外费用）：• 可升级至DVD-ROM或Combo Drive • 可升级至更大容量的硬盘 • 可升级至3年内下一工作日上门服务 • 另加人民币600元，可升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版

除本广告所列配置外，戴尔全系列产品，均可按需配置。更多选择自由，更多优惠价格，请拨打戴尔免费销售专线。



欲了解更多精彩优惠，请拨打免费咨询热线

免费电话订购
800-858-2229

www.dell.com.cn

拥有DELL™戴尔™的力量

Dell推荐移动计算机使用Microsoft® Windows® XP Professional
戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows® 操作系统，为了保证品质和服务，请认明Windows® XP正版标签，详情请浏览：www.microsoft.com/piracy/howtotell

邮发代号：82-726
刊号：ISSN1007-0060